Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 ISSN 0947-7810
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

48 Seiten Tips & Tricks
u. a. Unreal, Might & Magic 6, Commandos

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

9/98
nur DM 9,90

Die Nr.1

MIT 2 CD-ROMs

REKORD!
27 SPIELEDEMOS IN EINER AUSGABE!

STARCRAFT-SPECIAL
Spielbare Demo und exklusive Missionen

REDJACK EXKLUSIV: Irrwitziges Piraten-Adventure von THQ

SOCCER 98 PINBALL
EXKLUSIV: Flipper-Demo mit sportlicher Note

FINAL FANTASY VII
OFFIZIELL: Deutsche Demo des PlayStation-Megasellers

EASYOFFICE GESCHENKT: Komplettes Office-Paket für Windows 95

15 Patches
u. a. Unreal, Might & Magic 6, M.A.X. 2, Moto Racer, Motorhead, SpecOps

23 weitere Demos:
Diablo 2 (Trailer), GEX 3D, Game, Net & Match, Grand Prix 500cc, DSF Fußballmanager, Micro Machines V3, Xenocrazy u. v. a.

Age of Empires 2

Microsoft schreibt Echtzeit-Geschichte: 10 Seiten über die neuen Völker, die spektakuläre Grafik und alle geheimen Features.

Seite 30

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

Ausführliche Beratung: Wer braucht Windows 98? Für wen lohnt sich der Umstieg?
Im Testcenter: Dune 2000, WarGames. Neue Bilder von Command & Conquer 3.

4 391278 209902 09

WHATS UP?

Persönliches

03.07.1998

Weil wir in einer funkelnigelnagelneuen Rubrik jene Spiel-Designer näher vorstellen, die aufgrund ihrer Persönlichkeit und/oder ihrer aktuellen Projekte im Mittelpunkt des Interesses stehen, taufen wir Florian Stangls Hausbesuche auf den Namen „Focus". Andere Fragen, andere Aufbereitung, anderes Layout – mit dieser Serie, die Sie ab sofort in jeder PC Games finden, tragen wir dem Wunsch vieler Leser Rechnung, die sich mehr Reportagen über jene kreativen Köpfe wünschen, denen wir all diese schicken PC-Spiele zu verdanken haben. Einer dieser kreativen Köpfe ist Chris Taylor, der „Erfinder" des 3D-Echtzeit-Spektakels *Total Annihilation* und frischgebackener Inhaber der Firma Gas Powered Games. Neugierig geworden? Die erste Focus-Folge finden Sie ab Seite 236.

06.07.1998

„Eure Performance-Angaben im Test-Center sind ja ganz nett, aber was bedeutet das eigentlich in der Praxis für meinen 200 MHz-Pentium mit 32 MB RAM und 3Dfx-Karte?", schreibt uns Michael M. aus K. Wir sehen ein: Die Spielbarkeit müßte sich eigentlich NOCH transparenter, eindeutiger, unmißverständlicher darstellen lassen. Am naheliegendsten wäre eine Tabelle, in der die gängigsten Konfigurationen (Prozessor, Hauptspeicher, Grafikkarte) aufgeführt sind. Durch selbsterklärende „Ampelfarben" (rot = unspielbar, gelb = spielbar, aber nicht optimal, grün = ruckelfrei und tadellos spielbar) ließe sich sofort erkennen, ob und wie gut ein Spiel auf einem bestimmten System läuft. Klingt gut, abgemacht! Protest kommt von seiten der Redaktions-Assistenz, die starke Bedenken anmeldet: „Das dauert doch Tage, bis man sämtliche Werte im Testlabor der Hardware-Redaktion durchgeprüft hat!!!" Na und – seit wann werden für PC Games-Leser irgendwelche Kosten oder Mühen gescheut? Wie das nun im Einzelfall aussieht, können Sie bei umfangreicheren Reviews wie *Team Apache*, *WarGames*, *Dune 2000* (gleichzeitig unser Spiel des Monats) oder *Akte X* begutachten. Und weil wir schon mal dabei sind, komplettieren wir das Test-Center ab sofort mit den wichtigsten Plus- und Minus-Punkten des Spiels – also alle Vor- und Nachteile auf einen Blick. Wenn es sich nicht gerade um einen Aspekt wie „Dürftige Soundeffekte" handelt, untermauern wir das Ganze auch noch mit einem schmucken Screenshot. Und jetzt sind wir mal wieder auf Ihr Feedback angewiesen – für Verbesserungsvorschläge und Kommentare haben wir bekanntlich immer ein offenes Ohr. Redaktions-Anschrift, e-Mail-Adresse und Telefonnummern finden Sie im Impressum.

10.07.1998

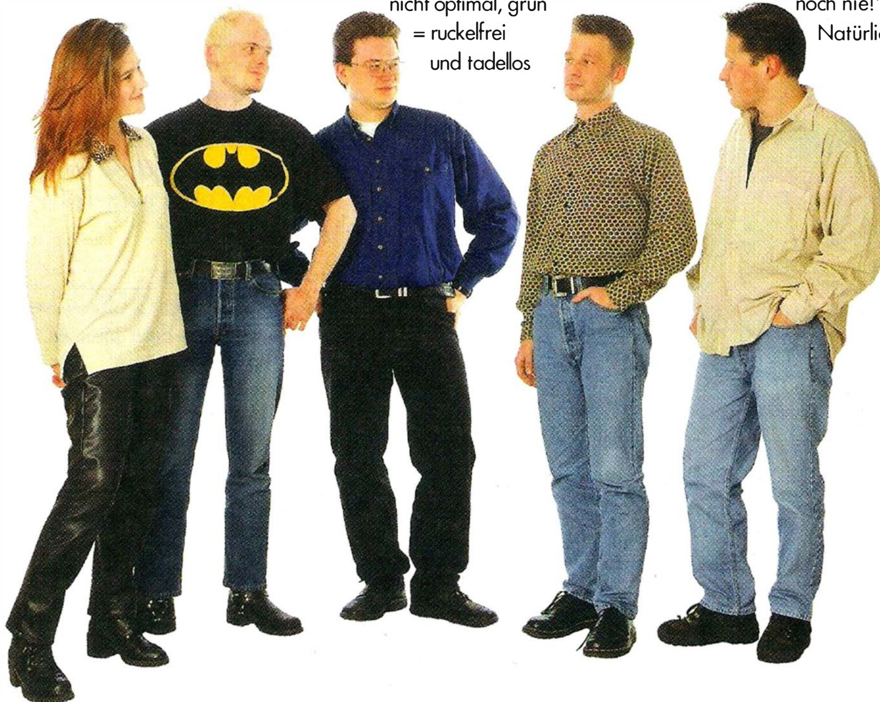
Erschöpft, aber hochzufrieden läßt sich Thomas Borovskis in den Sessel plumpsen und gibt feierlich bekannt: „27 Demos auf der PC Games-Cover-CD-ROM – das gab's noch nie!" Natürlich bringt man solch eine geballte Ladung Software zum Anspielen und Selbst-Meinung-Bilden nicht auf einer einzigen Silberscheibe unter, weshalb auch die Ausgabe 9/98 im CD-ROM-Doppelpack daherkommt.

18.07.1998

Zunehmend ausführlichere Tests, immer zeitaufwendigere Firmenbesuche, randvolle Cover-CD-ROMs, sporadische Sonderhefte und die Aussicht auf Weihnachtsausgaben von Telefonbuchstärke – das ist mit vier Redakteuren plus rührigem USA-Korrespondenten einfach nicht mehr zu bewältigen. Damit die Crew (die nächsten Monat bereits das 6-jährige PC Games-Jubiläum feiert) nicht irgendwann röchelnd zusammenbricht, werden wir uns bis Jahresende personell verstärken. Den Anfang macht einer unserer aktivsten Komplettlösungs-Autoren, der ab 1. August die Tips & Tricks-Abteilung entlastet: Florian Weidhase wird uns dabei helfen, den Nutzwert des 48 Seiten-Teils noch weiter zu steigern. Herzlich willkommen im PC Games-Team, Florian!

Einen sonnigen August und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team



CEBIT HOME

Auf der diesjährigen CeBIT Home (findet vom 26. bis 30. August 1998 statt) ist schwer was los: Alles, was im PC-Spiele-Bereich Rang und Namen hat (unter anderem Eidos, Electronic Arts, Infogrames, Ascaron, Ubi Soft, Virgin, Activision, Sierra, Blue Byte usw.), präsentiert in Hannover die Weihnachts-Hits 98. Für alle fünf Messe-Tage versprechen die Aussteller außerdem spektakuläre Bühnenshows, lukrative Gewinnspiele und jede Menge Prominenz. Natürlich ist auch das PC Games-Team vor Ort: Der Besuch am Stand des Computec-Verlags (Halle 3/E26) lohnt sich schon allein deshalb, weil dort die druckfrische Ausgabe 10/98 bereits eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart angeboten wird.

INHALT

RUBRIKEN

SPECIAL

PREVIEW

Age of Empires 2

Mit Age of Empires landeten die Ensemble Studios im vergangenen Herbst einen Überraschungserfolg – vor der Spiel des Monats-Auszeichnung in PC Games war das Interesse des Publikums eher gering. Jetzt zählen Bruce Shelley und seine Mitarbeiter aber zu den Shooting Stars der Spielebranche. Unter den strengen Blicken der internationalen Fachpresse arbeiten sie derzeit am zweiten Teil des Echtzeit-Strategiespiels. Auf 10 Seiten berichten wir über die neuen Einheiten, die beteiligten Völker und was sonst noch wissenswert ist.

30

REVIEW

HARDWARE

TIPS & TRICKS

CD-ROM



Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben diesen CD-Roms die Vollversionen von *Lost Vikings 2*. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 227 und 228.

DEMOS

Chartbuster • Cyberstorm 2 • Diablo 2 (Trailer) • DSF Fußballmanager • Emergency (neue 4 Level-Demo) • Final Fantasy VII • Game, Net & Match • Genetic Evolution • GEX 3D – Enter the Gecko • Grand Prix 500cc Hostile Waters (selbstlaufende Demo) • KKND 2 (Mutanten-Demo) • Leisure Suit Larry's Casino • MechCommander • Micro Machines V3 • Microsoft Baseball 3D 1998 Edition • Microsoft Golf 1998 Edition • Pizza Syndicate – Trailer • Redjack – Revenge of the Brethren • S.C.A.R.S. • Sensible Soccer 98 • Soccer ´98 Pinball • Spellcross • StarCraft • Warlords 3: Darklords Rising • Xenocrazy • Zeus

BUGFIXES

Carmaggedon Voodoo² Patch • Creatures V1.04 (eng) • Dark Reign V1.4 (eng) • Descent to Undermountain V1.3 (eng) • GEX Patch #1 (eng) • M.A.X. 2 V1.3 (eng) • Mech Commander V1.8 • Might and Magic 6 V1.1 (deu) • Moto Racer V3.22 (eng) • Motorhead V1.4 (deu) • Plane Crazy V1.1 (eng) • Spec Ops V1.3 (eng) • Turok Permedia² Fixpatch • Unreal V2.09 Beta (eng) • X-COM Interceptor (V1.2)

SPECIALS

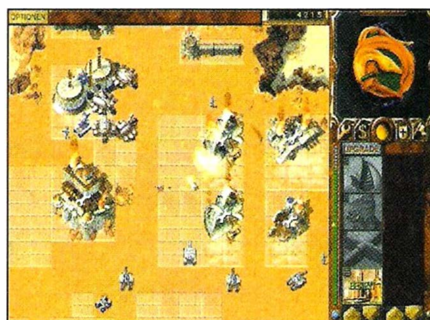
Direct-X 5.2 • Easy Office V1.01 • Die besten StarCraft-Missionen (Teil 2) • Meridian: Renaissance-Zugangssoftware • Phoneware Tarif-CD Lite • SubSpace-Zugangssoftware

HARDWARE

ATI OpenGL Mini-Treiber • Hardware-Special: Windows 98 • AMD K6-Spieletreiber • OpenGL Beta-Treiber für Intel740-Grafikkarten • Microsoft Game Device Software V3 (eng) • Diamond Stealth II G460 V1400 OpenGL • Hercules Stingray 128 V1.33 • Diamond Viper PCI V. 1.27 • Diamond Viper AGP V. 1.27 • Riva128 PCI Referenztreiber für AMD K6-2 • Voodoo² Referenztreiber Glide 2.53 Direct3D 2.17 • ATI Win9x Treiber V. 5.20



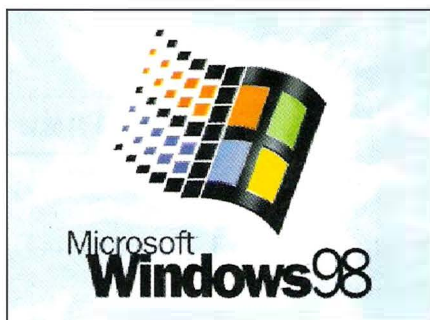
70 EA Sports
Unser US-Reporter Florian Stangl berichtet von einem Firmenbesuch, auf den er sich jedes Jahr freut wie ein Schneekönig: alle neuen Spiele von EA Sports!



124 Dune 2000
Mit Dune 2 schrieben die Westwood Studios einst Spielegeschichte. Ab Seite 124 lesen Sie, ob das brandneue Remake diesen Standard halten kann.



138 The X-Files
Die Mystery-Agenten Mulder und Scully sind inzwischen auch in Deutschland ein fester Bestandteil der Fernsehlandschaft. Wir prüften nach, was das zugehörige Adventure taugt.



174 Windows 98
Hunderttausende von Anwendern stehen derzeit vor der Frage: Lohnt sich ein Umstieg? Wir beleuchten die Vor- und Nachteile von Windows 98 und überprüfen die Spiele-Kompatibilität.

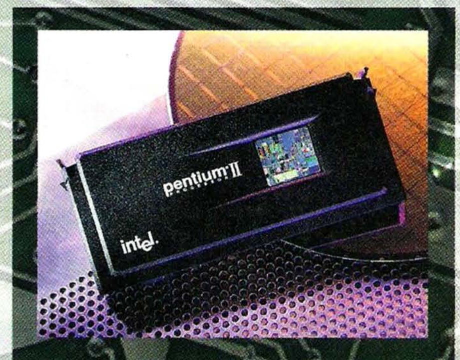
MAXIMUM FUN und INTEL® präsentieren das...

MAXIMUM FUN



Denn wer den maximalen Spielspaß haben will, der braucht dazu auch die maximale Ausrüstung! Und dazu gehören nicht nur die Maximum Fun-Add-Ons mit vielen neuen und detailliert ausgearbeiteten Levels und Utilities zu aktuellen Topspielen, sondern auch der passende Rechner, um sein Lieblingsspiel spielen zu können!

MAXIMUM FUN und INTEL® geben Ihnen deshalb die Gelegenheit, einen der schnellsten und besten Rechner am Markt mit einem Intel® Pentium® II Prozessor mit 400 MHz zu gewinnen!



Beantworten Sie einfach die nachfolgenden Fragen und senden Sie den ausgefüllten Gewinncoupon bis spätestens 21.08.98 an folgende Adresse:
Computec Verlag • Kennwort: Maximum Fun • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINN-COUPON

1. Wie heißt Intels derzeit schnellster Home-PC-Prozessor am Markt?

2. Welche CD-ROM-Reihe präsentiert Add-On-Levels zu Topspielen?

3. Zu welchem Spiel wünschen Sie sich neue Levels, um noch mehr Spielspaß zu haben?

Einsendschluß: 21.08.98

Absender:

Name, Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

Bitte ausreichend frankieren

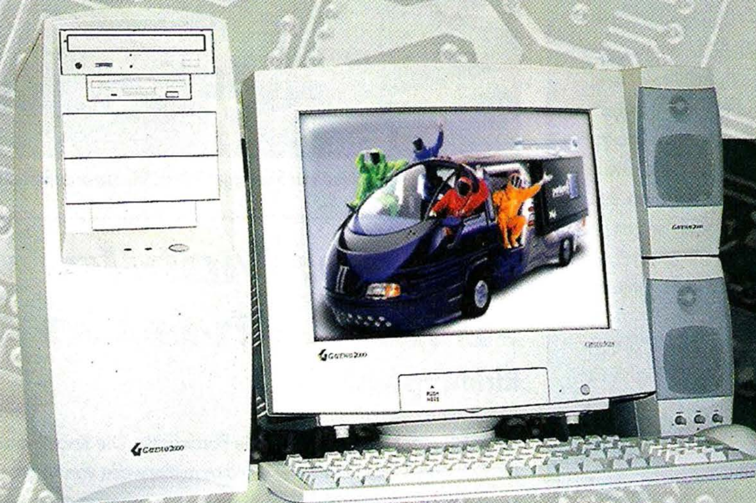
MAXIMUM FUN
Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Computec Verlag
Kennwort: Maximum Fun
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

GEWINNSPIEL!

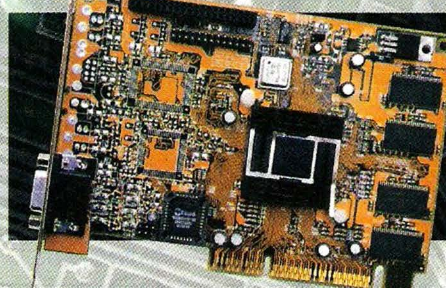
1. Preis: 1 Gateway-Rechner der Extraklasse mit INTEL® Pentium® II 400

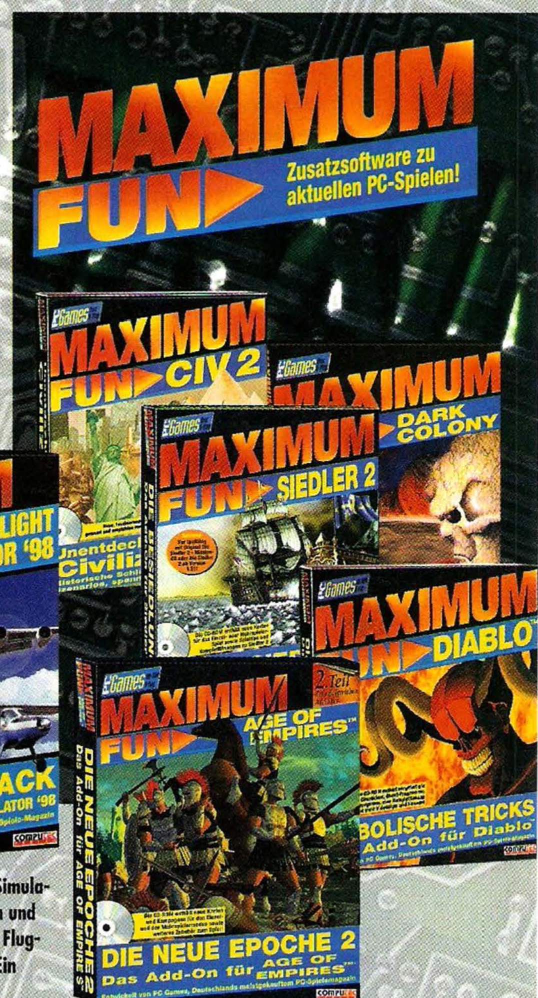
Prozessor INTEL® Pentium® II 400 MHz
RAM 128 SDRAM
Festplatte IBM EIDE 8,4 GB
Floppy Superdisk LS-120 für Disketten und 120 MB Disks
US Robotics Sportster X2 Modem 56.600
STB MPACT 4 MB AGP Grafikkarte mit H/W MPEG
Voodoo² Grafikkarte 8 MB
Toshiba DVD ROM II Laufwerk
17 Zoll-Monitor
Soundblaster PCI 64 V
Boston Acoustics Micromedia-Lautsprecher
MS Intelli-Maus
Windows 98 auf CD
MS IE 4.0, Microsoft Home Essentials
Windows-Tastatur



2. Preis: 1 INTEL® Express 3D Graphics Card

mit Intel® i740 Grafik-Chipsatz
8 MB RAM
AGP 2X-Standard



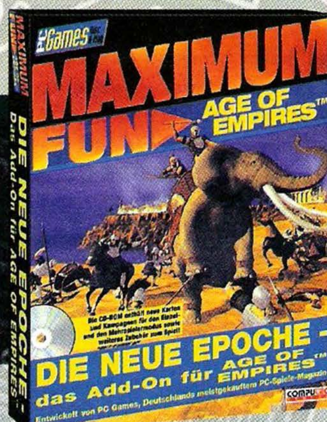


3. - 100. Preis: Je ein MAXIMUM FUN Add-On-Paket

mit einer Top-Add-On-CD nach Wahl



Mächte der Finsternis – Das Add-On zu Dungeon Keeper bietet neben dem Editor zum Erstellen eigener Levels noch 30 Einzelspieler- und 20 Multiplayerkarten, die von einem Profiteam erstellt wurden.



Die neue Epoche 1 + 2 (zu Age of Empires): beide Add-Ons zusammen mit ca. 400 Missionen für das Echtzeit-Strategiespiel schlechthin, den aktuellen Updates und weiteren Utilities.



Mega Flight Pack (zum MS Flight Simulator 98): neue Flugzeuge, Szenarien und Adventures für den realistischsten Flugsimulator in seiner 98er-Version. Ein Muß für alle Flugsimulator-Fans.

3D-SHOOTER & 3D-ACTION



Oliver Menne amüsiert sich über Blechlawinen

Was ist in den Sommermonaten das liebste Kind der Deutschen? Fußball? Nein. Urlaub? Fast. Stau auf der Autobahn? Volltreffer! Jährlich strömen unzählige Fans des populären Breitensports auf das asphaltierte Partygelände von Flensburg bis München, **um ein paar Stunden fröhlich beisammen zu sein** – einige gelten sogar als Veteranen und sorgen mit amüsanten Anekdoten für unterhaltsame Augenblicke.
Was heißt das nun für die Spielebranche? *Autobahn Raser* gibt dem Spieler zwar die Möglichkeit, mit Höchstgeschwindigkeit über die A3 zu donnern, aber wer will das überhaupt? Ich kann mir gut vorstellen, daß **eine Stau-Simulation** eine noch größere Zielgruppe ansprechen könnte, schließlich frönt eine schier unglaubliche Anzahl von Bundesbürgern diesem zweifelhaften Hobby – gemessen werden die Teilnehmer schon längst nicht mehr in Personen, sondern bereits in Kilometern.
Das Spielkonzept werden die meisten schon relativ klar vor Augen haben: Im ersten Level gibt es einen kleinen Reaktionstest. Klappt die Vollbremsung, so kann nahtlos zu beliebten Sportarten wie „Völkerball über die Leitplanke" oder „Skaten auf der Standspur" übergegangen werden. Kommt es hingegen zur Karambolage, so muß in einem **kleinen Intermezzo à la Virtua Fighter** die Schuldfrage geklärt werden. Dem Abwechslungsreichtum sind eigentlich keine Grenzen gesteckt, denkbar wären natürlich auch diverse Kartenspiele – vorzugsweise Skat – auf dem Campingtisch. Kurz: Unter dem Label „Auf zum Teutonenstrand" könnten allerlei überflüssige Pausenfüller vermarktet werden – und das mit einer kostenlosen, aber unschlagbaren Lizenz!

Starsiege: Tribes

Ableger angekündigt

Während Dynamix immer noch eifrig an *Starsiege* (ehemals *Earthsiege 3*) arbeitet, wird schon ein Ableger angekündigt. *Starsiege: Tribes* soll im Vergleich zum großen Bruder deutlich actionorientierter sein und ausschließlich Fans von 3D-Actionspielen ansprechen. Grafisch macht das Spiel schon einen ausgezeichneten Eindruck, vor allem das Motion Capturing und die Landschaftsgestaltung können begeistern.

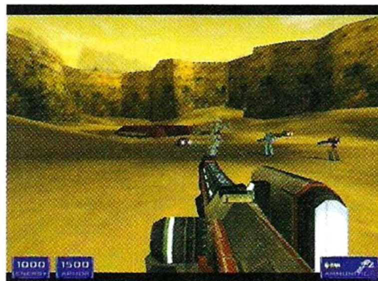


Eine Panorama-Aufnahme von Starsiege: Tribes. Die Landschaftstexturen machen einen hervorragenden Eindruck.

Shogo: Mobile Armor Division

Richtungswechsel

Monolith macht mit *Shogo* große Fortschritte. Die Rechte an dem ehemals als *Riot* angekündigten Spiel wurden mittlerweile von Microsoft zurückgekauft, und auch inhaltlich scheint es einige Änderungen gegeben zu haben. In Bezug auf die gesamte Atmosphäre tendiert *Shogo* jetzt mehr in Richtung Robotersimulation, obwohl es sich natürlich immer noch um ein Actionspiel handelt. Erscheinen wird *Shogo* hierzulande über den erst kürzlich gefundenen, deutschen Vertriebspartner CDV.



Wird immer mehr zur Robotersimulation: Shogo von Monolith Productions.

Golgotha

Finanzielle Probleme

Crack Dot Com steht vor enormen finanziellen Problemen. Wie Dave Taylor kürzlich mitteilte, kann es sich der größte Teil des Teams leisten, noch ein paar Monate zu entwickeln – alle anderen müssen leider das Unternehmen verlassen, weil kein Kredit aufgenommen werden soll. Auswirkungen auf das aktuelle Projekt *Golgotha* soll diese Maßnahme aber nicht haben, das Spiel macht weiter Fortschritte und nähert sich der Fertigstellung. Dave Taylor beschreibt es immer mehr als Mischung aus einem 3D-Actionspiel und *Command & Conquer*.



Golgotha soll von den momentanen Finanznöten bei Crack Dot Com nicht betroffen sein. Das Spiel wird auf alle Fälle fertiggestellt.

Oddworld: Abe's Exoddus

Alles verbessert

Unter dem Stichwort „New and Improved" soll im November der Nachfolger zu *Oddworld: Abe's Oddysee* erscheinen. So gut wie alles soll in *Abe's Exoddus* verbessert werden, vor allem aber die Grafik und die Künstliche Intelligenz. Grundsätzlich orientiert man sich allerdings weiterhin am bestehenden Konzept – noch, denn angeblich soll der dritte Teil mit Hilfe der *Unreal*-Engine umgesetzt werden.



Zum letzten Mal in 2D: Nach Abe's Exoddus wird der Hersteller Oddworld Inhabitants die Unreal-Engine verwenden.

TELEGRAMM

+++ Derek Smart hat einen neuen Patch für *Battlecruiser 3000AD* veröffentlicht, der unter www.bc3000ad.com zu finden ist. Außerdem scheint Smart für seinen Nachfolger *Battlecruiser 3020AD Redemption* endlich einen Publisher gefunden zu haben. Namen will er aber noch nicht nennen. +++ GT Interactive hat ohne Angabe von Gründen den Titel *Youngblood* eingestellt. +++ Acclaim hat für *Turok 2* eine neue Technologie namens RTIME lizensiert, mit der bis zu 2.000 Spieler gleichzeitig über das Internet spielen können sollen. +++ Angeblich arbeitet LucasArts an *Outlaws 2*. Neben dem Hauptdarsteller James sollen noch zwei weitere Charaktere ins Spiel kommen, und die Multiplayer-Karten des Vorgängers sollen kompatibel sein. +++

Rollenspiele & Adventures



Thomas Borovskis will sich mit seinem PC aussprechen

HAL kann es, Nummer 5 kann es, und Captain Picards Bordcomputer kann es auch. Warum hat mein Pentium dann **solche Probleme damit**? Die Rede ist von Spracherkennung – einer Technologie, die erst seit wenigen Monaten auch **für den privaten Nutzer erschwinglich** ist. Eigentlich sollte die Fähigkeit, menschliche Sprache zu verstehen, bereits in Windows 98 integriert sein. Aus verständlichen Gründen hat sich Bill Gates wohl aber doch anders entschieden. Man sagt, die bisher erhältlichen PC-Programme seien **zu inflexibel, zu speicherhungrig und zu fehlerträchtig**, um im Alltagsgebrauch wirklichen Nutzen zu bringen. Als Mensch, der gewohnheitsmäßig viel Text zu Papier bringt, habe ich trotz aller Warnung einen Einstieg gewagt. Meine Wahl fiel auf eine Software mit einem verheißungsvollen **„Natural Speaking"** im Namen – das allerdings nur, weil das angeblich ausgereiftere Konkurrenzprodukt aus belgischer Produktion gerade nicht auf Lager war. Nach **einer halben Stunde Training**, in der ich meinem Rechner via Headset einen Text mit fragwürdigem Inhalt vorlesen mußte, hatte ich ihn endlich soweit: Immerhin vier von fünf (sehr deutlich) ausgesprochenen Worten wurden richtig erkannt. Aber selbst wenn es neun von zehn gewesen wären: Bis diese Technologie in Mobiltelefone, Waschmaschinen und Autos intergriert werden kann, wird meiner Meinung nach **noch einige Zeit ins Land ziehen**. Von den vielen Gründen, die mir da einfallen, möchte ich nur einige aufzählen: Wie bekommt man beispielsweise 64 MB RAM in ein Handy? Wie bringt man einer Hausfrau vom Kaliber Else Kling die hochdeutsche Sprache bei? Und wie zum Teufel befestigt man ein Headset an einer Waschmaschine? Auf Antworten bin ich wirklich gespannt...

Future 21

Bosch weiß, was Spieler wünschen...?

Was nach einem kostenlosen Gehaltskonto klingt, ist in Wahrheit etwas noch viel Cooleres – nämlich das erste deutsche Umwelt-Adventure-Game! Da unserer Großindustrie die Umwelt bekanntlich besonders am Herzen liegt, wollte die Firma Bosch mit *Future 21* ein klares Zeichen setzen. In diesem farbenfrohen Grafikadventure der – diplomatisch gesagt – etwas einfacheren Machart schlüpft der Spieler in die Rolle eines Umweltdetektivs, der sich mit Auto, Handy und Notebook (!) bewaffnet auf die Suche nach dem verschwundenen Professor Steinbruch begibt. Bis das große Ziel erreicht ist, warten unzählige haarsträubende Abenteuer auf Sie. Beispielsweise müssen eine Stromsparlampe gekauft, Müll getrennt und viele Elektrogeräte nach Gebrauch ausgeschaltet werden. Wenn Sie das Nervenkostüm für so viel packende Dramatik haben (und wenn Sie der schlimme Bug in der Mausroutine nicht stört), können Sie sich zum Spottpreis von 49,80 Mark eines von 3.000 streng limitierten Exemplaren sichern! Die Bezugsadresse: Robert Bosch GmbH, Schulungszentrum Elektrowerkzeuge, 70771 Leinfelden-Echterdingen





In Future 21 geht es um den Naturschutz. Die Frage ist, ob man Bosch dieses Engagement überhaupt abnimmt...

Revenant

Ex-Forsaken nähert sich der Fertigstellung

Grafisch kaum mehr wiederzuerkennen ist das seit längerem bei Eidos in Arbeit befindliche Rollenspiel *Revenant*. Das isometrische Fantasy-RPG, welches ursprünglich den Namen *Forsaken* tragen sollte (Sie erinnern sich sicher an das gleichnamige Acclaim-Spiel), wird noch vor Jahreswechsel in den Läden stehen. Der Spieler übernimmt darin die Rolle des Helden Locke, der die entführte Tochter seines Dienstherren aus den Fängen von Kidnappern befreien soll. Das Problem ist dabei nur, daß Locke eigentlich schon tot war und von seinem Boß für diesen Auftrag nur vorübergehend wieder ins Leben zurückgeholt wurde. Also gilt es, auf der gefährlichen Reise nebenbei auch die eigene Erinnerung wieder aufzufrischen. Die verträumten Fantasy-Grafiken wurden übrigens von Den Beauvais beigesteuert.



Besonders auffällig ist die handgemalte Hintergrundgrafik von Revenant.



Das isometrische Fantasy-Rollenspiel wird noch heuer fertiggestellt.

Rage of Mages

Let's go west!

Daß ein halbfertiges Produkt schon mal den Hersteller wechselt, ist in der Spielebranche grundsätzlich nichts Neues. Wenn das Spiel allerdings in Rußland entwickelt und programmiert wurde, ist das eine Erwähnung wert. Alle Rechte an dem bisher als *Allods: Sealed Mystery* bekannten RPG (vgl. PC Games 7/98, Seite 8) wurden von Nival Entertainment an Monolith Productions verkauft. *Rage of Mages*, wie der Titel jetzt lautet, ist eine Art Mix aus Echtzeitstrategie- und Rollenspiel-Elementen. In 30 verschiedenen Missionen gilt es, Schwache zu beschützen, Räuberbanden aufzumischen und die eigenen Charakterwerte zu pflegen. *Rage of Mages* soll ein ähnliches Spielgefühl bieten wie seinerzeit *WarCraft 2* – allerdings mit bedeutend weniger Einheiten, versteht sich. Im Internet-tauglichen Multiplayer-Modus können bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten. Wir werden Sie über die weitere Entwicklung auf dem laufenden halten.



Die Energiebalken lassen die Verwandtschaft zum Strategie-Genre erkennen.

TELEGRAMM

+++ Wer sich das Kriminaladventure *Tex Murphy – Overseer* gekauft hat und auf CD 4 oder CD 5 plötzlich nicht mehr weiterspielen kann, wird sich freuen, zu erfahren, daß dieses Problem von Eidos Interactive als Fehlpressung entlarvt wurde. Unter der Hotline-Nummer 0190-510051 erhalten betroffene Kunden kostenlos Ersatz. +++ Ed Del Castillo, bislang als Producer des Rollenspiels *Ultima: Ascension* tätig, hat seinen Arbeitgeber Origin mit sofortiger Wirkung verlassen. Angeblich sollen „philosophische Differenzen" zu dem Bruch zwischen Richard Garriott und Del Castillo geführt haben. Nun will Garriott selbst die erste Geige bei der Entwicklung des derzeit wichtigsten Origin-Produktes spielen. Zu Verzögerungen bei der Fertigstellung soll es laut einem Pressesprecher durch den Wechsel aber nicht kommen. +++



SIMULATIONEN & FLUGSIMS

Harald Wagner war zu Besuch

„Wie, Storymodus?" Völlig entsetzt starrt mich der Chefprogrammierer an, als ich ihn nach den spielerischen Inhalten seiner Simulation fragte. Eben noch erzählte er mit stolz geschwellter Brust von den zugegebenermaßen atemberaubenden Leistungen seiner Grafik-Engine und schwärmte von dem authentischen Flugmodell des Fluggefährts. Offenbar ist er auf den lange angekündigten Besuch eines naseweisen Journalisten nicht gut vorbereitet worden. „Ja, natürlich werden wir uns einige Missionen einfallen lassen", verkündet er etwas unsicher. Er scheint nicht genau zu wissen, worauf ich eigentlich hinauswill. Woher sollte er auch: Bis auf wenige Ausnahmen zeichneten sich Simulationen in den letzten zehn Jahren vor allem dadurch aus, daß sie ein bestimmtes Objekt noch besser simulierten als die Konkurrenztitel. Daß die Grafik schöner und realistischer ist. Und daß die Einsätze jetzt genauso ablaufen wie im Krieg. **Offenbar ist Krieg aber nichts für Abenteurer und Actionhelden**, sondern eher ein steriles und bürokratisches Unternehmen. Daß der **Spieler die Hauptfigur in einem Spiel sein sollte, daß er spürbaren Einfluß auf den Lauf der Geschichte haben will** und daß er trotz allem Realismus **auch unterhalten werden will**, ahnen möglicherweise die Marketingspezialisten, nicht aber die Programmierer. Den Mißerfolgen in den Verkaufscharts versucht man mit technischer Perfektion entgegenzusteuern, anstatt den Bedürfnissen der Spieler Rechnung zu tragen. Ein Storymodus oder ein Karrieremodus mit eingestreuten „menschlichen" Ereignissen verlangt möglicherweise Phantasie und Arbeit von den Entwicklern, könnte aber die Rettung des immer monotoner werdenden Genres der Simulationen sein.

Apache Havoc

Sensationelle Helikopter-Simulation

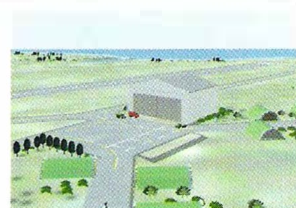


Ein detailliertes 3D-Terrain soll den Wünschen der Spieler entgegenkommen.

Im Vergleich zu den grafischen Eigenschaften der bisher produzierten Helikopter-Simulationen nimmt sich Empires *Apache Havoc* wie eine Offenbarung aus. Jedes Detail der aus vielen tausend Polygonzügen bestehenden Objekte ist animiert, selbst die Luke eines kaum sichtbaren Kampfpanzers kann von der Software geöffnet werden. Das zunächst als Multiplayerspiel konzipierte Programm wird in naher Zukunft ein „Geschwister" erhalten: *Comanche Hokum* bildet die zwei weiteren wichtigen Hubschrauber Rußlands und der USA nach. Obwohl *Apache Havoc* bereits in wenigen Monaten in den Regalen stehen wird, wurden noch keine Missionen an die Seite der Engine gestellt.

Su-27 Flanker 2.0

Noch mehr russischer Flugspaß

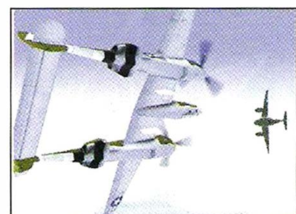


Im Gegensatz zu seinem Vorgänger weist SU-27 2.0 eine beeindruckende Grafikqualität auf.

Bei SSI arbeiten die Programmierer mit voller Konzentration an der Fortsetzung zu *SU-27 Flanker*. Die Hardcore-Jetsimulation soll in Auflösungen bis zu 800x600 flüssig spielbar sein und wird originale Bodentextur-Berechnungen russischer Satelliten an Bord haben. Daneben plant SSI für die Trainings-Missionen einen On-Board Trainer, der exakte Anweisungen an den Spieler weitergeben soll. Ob Sie dafür einen Crashkurs in Russisch brauchen werden?

WW2 Fighters

Ohne Radar und Zielsuchgerät



Aus über 1.000 Kanten bestehen die Polygone einzelner Flugzeugmodelle.

Eine der wenigen ernsthaften Flugsimulationen der Ära des Zweiten Weltkriegs hat Jane's für den Herbst diesen Jahres angekündigt. Unter den sieben vom Spieler zu fliegenden Flugzeugen befinden sich Berühmtheiten wie die P-38J, P-51D, Spitfire F.IX, Bf 109G-6 und natürlich die Me 262. Da *WW2 Fighters* in erster Linie als Dogfight-Simulation konzipiert wurde, hat Jane's hohen Wert auf eine akkurate Darstellung des Bodens und der Wolken gelegt. Bereits die aktuelle Alphaversion zeugt von der hohen Grafikgeschwindigkeit, die *WW2* Fighters erreichen soll.

F-16 Multirole Fighter und MiG 29 Fulcrum

Doppelschlag



Die russische MiG 29 Fulcrum ist die Antwort auf den amerikanischen F-16.

NovaLogic läßt dem Überraschungserfolg *F-22 Raptor* zwei weitere Flugsimulationen folgen. *F-16 Multirole Fighter* und *MiG 29 Fulcrum* basieren auf der gleichen Grafik-Engine und bieten einen gleich hohen Simulationsgrad. Zusammen mit dem Vorgängertitel sollen die Flugsimulationen Internetspiele zulassen, in denen über 100 Spieler gleichzeitig in der Luft sind. Circa 40 Missionen versprechen aber auch für Einzelspieler jede Menge Spielspaß. Mit einem Erscheinen der beiden Titel ist im Spätherbst zu rechnen.

JetFighter Full Burn

Geschwindigeitsrausch inklusive

Die Fans von *Jetfighter 3* können aufatmen, es gibt Neuigkeiten zum Nachfolger *Full Burn*. Wie zu erfahren war, setzen Mission Studios weiterhin auf die bewährte Grafik-Engine des Vorgängers. Somit steht auf jeden Fall fest, daß es keine photorealistischen Landschaften geben wird, dafür aber wieder einen wahren Geschwindigkeitsrausch. Ein interessanter Aspekt ist auch, daß in Amerika die registrierten Benutzer von *Jetfighter 3* einen Rabatt von zehn Dollar auf den Kaufpreis erhalten werden. Inwieweit der deutsche Vertrieb hier mitziehen wird, steht noch nicht fest.

TELEGRAMM

+++ Von LAGO stammt die Scenery-CD *Italy 98* für Microsofts *Flugsimulator 95/98*. Die Anzahl und Qualität der Flughäfen ist vorbildlich, auch die Landschaftsdarstellung läßt keine Wünsche offen. +++ *Fly the big One* nennt sich Data Beckers Flugadventure für den *FS95*. Als Pilot der amerikanischen Präsidentenmaschine muß man für den sicheren Transport seines Arbeitgebers sorgen. Das Paket enthält fünf Flugzeuge und einen Flughafen in jeweils mittlerer Darstellungsqualität. +++ Ebenfalls von Data Becker stammt *747*, ein Paket mit zehn Varianten der Boeing 747 für den *FS95*. Für knapp 50,- Mark erhält man ein gut ausgestattetes Sammlerstück. +++ Shareware in Buchform sind die *Add-Ons* von Data-Becker. Bei mehr als 250 Flugzeugen, Szenarien, Adventures, Panels etc. füllt die 30,- Mark preiswerte CD eher Masse als Klasse. +++

& STRATEGIE WI SIMS



Petra Maueröder freut sich unbändig auf die CeBIT Home

Redakteure von Computerspiele-Magazinen sind schon ein selten sonderbares Völkchen. Hocken tagein, tagaus, wochenends, nächtens, sonn- und feiertags in ihren Büros vor 333-MHz-Kisten und ziehen sich die neuesten Games rein. **Bekommen die Mega-Hits von morgen schon Monate, ach was, Jahre vor der „breiten Masse" zu sehen.** Ertragen tapfer das sinnlose Genörgel streitbarer Pressesprecher und lassen sich wider jede Vernunft immer noch auf stundenlange Sach-Diskussionen ein. **Aber weiß so ein übernächtigter, Koffein-betriebener 400-Zeichen-pro-Minute-Zeilensöldner eigentlich, was „draußen" im real existierenden Massenmarkt wirklich abgeht, hm?** Was Otto-Normalspieler für einen aktuellen PC-Titel oder eine anständige Grafikkarte heutzutage hinblättern muß? Hat er überhaupt den blassesten Schimmer von den wahren Nöten eines Nebenerwerbs-Zockers – wie zum Beispiel: „Mist, *Commandos* läßt sich nicht brennen!"? Auch wenn ich Ihnen jetzt eine Illusion raube: Geburtstage und andere feierliche Anlässe von Freunden und Verwandten bieten genügend Gelegenheiten, um beim Händler ganz brav ein *Anno 1602* oder eine launige Compilation als Geschenk zu erstehen. Des weiteren lockt es unsereiner auch zu Marktforschungszwecken („Wollen doch mal sehen, ob's *M.A.X. 2* schon zu kaufen gibt...") regelmäßig in Kaufhäuser und Fachmärkte. **Und der persönliche Kontakt zu den Lesern – egal ob per Telefon oder e-Mail – ist für uns ohnehin eine Selbstverständlichkeit.** Was will uns die Autorin damit sagen? Eigentlich nur, daß die CeBIT Home endlich wieder eine dieser viel zu seltenen Gelegenheiten zum zwanglosen Plauschen und Fachsimpeln mit der verehrten Kundschaft bietet – **ehrlich, ich kann's schon jetzt kaum erwarten, Sie auf der CeBIT Home kennenzulernen.**

Die Siedler 3

Prominenz im Tonstudio

Für den Vorspann des im Herbst erscheinenden Aufbau-Strategiespiels *Die Siedler 3* hat Blue Byte die deutschen Synchronsprecher einschlägiger Hollywood-Stars verpflichtet, darunter Thomas Danneberg (Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Dan Akroyd, John Cleese), Stefan Friedrich (Jim Carrey), Michael Chevalier (Morgan Freeman, Chuck Norris) und Kerstin Sanders-Dornseif (Glenn Close). Das achtminütige Zeichentrick-Intro wurde komplett in der Türkei produziert und soll über 100.000,- Mark verschlungen haben.





Der Zeichentrick-Vorspann deutet bereits auf das große Siedler 3-„Geheimnis" hin: Ägyptische und römische Götter spielen auch in den Missionen eine Rolle. Völker, die sich gut mit ihnen stellen, profitieren unter anderem von Zaubersprüchen.



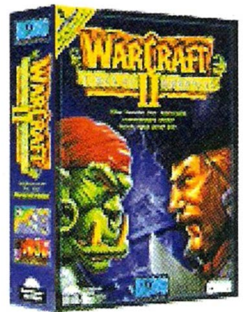
Anno 1602

Sunflowers distanziert sich

Mit den derzeit kursierenden Zusatz-CD-ROMs zum Aufbaustrategie-Bestseller *Anno 1602* will Sunflowers nichts zu tun haben: In einem offenen Brief betont der Hersteller, daß es sich bei ALLEN bislang erhältlichen Add-Ons (unter anderem *Pirate's Isle* und *A.D. – Die Eroberung geht weiter*) um unautorisierte Software handelt. Zitat: „Wir möchten an dieser Stelle vor allem darauf noch einmal ganz konkret hinweisen, weil wir von vielen Käufern dieser Add-Ons angesprochen werden, die von der Produktqualität maßlos enttäuscht sind." Täuschend ähnliche Nachahmungen der Original-Verpackung suggerieren den *Anno 1602*-Fans, es handele sich um „offizielle" Produkte. Die einzig wahre, amtliche Mission-CD-ROM erscheint im Oktober, bietet mehr als 20 Szenarien, 300 neue Inseln und Inseltypen sowie zusätzliche Grafiken, Soundtracks und Videosequenzen. Als absolute Krönung wird der seit langem versprochene Editor mitgeliefert. Kostenpunkt: unverbindlich empfohlene DM 39,95. Detaillierte Informationen folgen in PC Games 10/98.

WarCraft 2 Platin-Edition

Der Echtzeit-Hit im Battle.Net



Die Sensation ist perfekt: Ende des Jahres starten Todesritter, Oger und Greifenreiter einen Generalangriff auf das Battle.Net: Nach *Diablo* und *StarCraft* wird die *WarCraft 2* Platin-Edition bereits der dritte Titel sein, der sich über Blizzards gebührenfreien Internet-Dienst spielen läßt – sogar eine eigene Weltrangliste wird geführt! Zusätzlich zum ursprünglichen *WarCraft 2* und der Zusatz-CD *Beyond the Dark Portal* enthält die CD-ROM zwei komplett neue Veteranen-Kampagnen, was die Missions-Anzahl auf bemerkenswerte 70 (!) hochschraubt. Der Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler setzt nur eine einzige Original-CD-ROM voraus; dankenswerterweise ist die Platin-Edition zum DOS-*WarCraft 2* voll kompatibel. In Deutschland wird die Platin-Edition für ca. 50,- bis 60,- Mark zu haben sein; *WarCraft 2*-Besitzer sollen in den Genuß besonders günstiger Upgrade-Konditionen kommen.



Blizzards Echtzeitstrategiespiel hat sich mittlerweile mehr als zwei Millionen Mal verkauft.

TELEGRAMM

+++ Nach Auskunft eines leitenden Software 2000-Mitarbeiters wird es vor dem Jahr 2000 keinen neuen *Bundesliga Manager* geben. Spieldesigner und Haupt-Programmierer Werner Krahe hat sein Studium abgeschlossen und kehrt der PC-Spiele-Industrie bis auf weiteres den Rücken. Nach Abschluß der Arbeiten am *Bundesliga Manager 98* (erscheint noch im August) konzentriert sich Software 2000 voll auf *Pizza Syndicate*. +++ Unter `http://www.siedler3.de` finden Aufbaustrategie-Fans die inoffizielle, wenngleich äußerst liebevoll gestaltete *Siedler 3*-Homepage von Sven Liebich. Sogar Ober-Siedler Volker Wertich meldet sich im Diskussions-Forum hin und wieder zu Wort. +++ Mitte September erscheint die Special Edition des Fantasy-Strategiespiels *Lords of Magic* – inklusive Karten-Editor, neuen Kreaturen, Gebäuden, Artefakten und Zaubersprüchen sowie verbesserter KI. Um die 50,- Mark soll das Paket kosten. +++ Mit der *Caesar* Gold-Edition verkauft Sierra die Folgen 1 und 2 der „antiken" Aufbaustrategie-Serie zum Freundschaftspreis von 50,- Mark. +++

RENNSPIELE & SPORT



Florian Stangl grübelt über One-Button-Games

Kurze Vorgeschichte: Meiner einer ist offenbar einer der wenigen Sportspieler, **die konsequent auf die Benutzung von Gamepads und Joysticks verzichten** und ausschließlich mit der Tastatur Pucks und Fußbälle bearbeiten. Nun hat das Keyboard einen entscheidenden Nachteil: Drückt man mehr als zwei Tasten gleichzeitig, hakt die Abfrage vehement, diagonale Schüsse werden beispielsweise zu echten Kunststücken. Nun schien der Trend in der Vergangenheit deutlich in Richtung „Für jeden Finger einen Button"-Gamepad-Belegungen zu gehen, was für mich persönlich einem Desaster gleichkam. Wie soll ich da mit meiner fast schon fanatischen „Passen und Schießen reicht"-Philosophie gegenüber den Dribbelkünsten des Kollegen Menne bestehen? Nun, erfreulicherweise gibt es auch bei EA Sports noch den einen oder anderen Tastaturfan, außerdem denkt sogar *FIFA*-Producer Marc Aubanel über **den Sinn oder Unsinn einer Steuerung mit nur einem Button** laut nach. Ob das dann noch Sinn macht? Ich weiß net – irgendwie wäre ein Fußballspiel mit nur einem Torwart auch nicht so aufregend... Vielleicht, lieber Marc, einigen wir uns darauf, mindestens zwei Buttons für Passen und Schießen beizubehalten und dem Fußballkönig Menne künftig fünf Dutzend Tasten anzubieten, mit denen er aber auch nicht besser spielen kann als ich. Verstehen Sie mich nicht falsch: Damit soll keinesfalls meine eigene Unfähigkeit vertuscht werden, oh nein! Aber ein bißchen was für jeden, das darf man sich doch wünschen, oder? Allerdings konnte ein Designer, der ungenannt bleiben will, der One-Button-Alternative doch etwas Positives abgewinnen: **„So kann man wenigstens besser nebenbei was essen."** Mahlzeit!

TOCA 2

Bessere Grafik und Tuning-Optionen



Bei TOCA 2 haben die Codemasters nicht nur die Grafik , sondern auch die Tuningmöglichkeiten der Fahrzeuge stark verbessert.

Mit *TOCA Touring Car Championship* gelang den Codemasters ein beachtlicher Einstand im Genre der Rennsimulationen, mit dem Nachfolger *TOCA 2* erweitern sie die guten Ansätze konsequent. Am auffälligsten sind die optischen Verbesserungen, die vor allem dank deutlich mehr Details überzeugen können. Spielerisch bedeutend ist die stärkere Einbindung von Boxenstopps bei Langstreckenrennen, da hier das Reparieren von Schäden und das richtige Einstellen des Wagens von enormer Wichtigkeit ist. Außerdem haben die Codemasters doppelt so viele Flitzer und Rennstrecken eingebaut, die Künstliche Intelligenz der Computergegner verbessert und auch die Steuerung optimiert, um Einsteigern und Profis besser entgegenzukommen. *TOCA 2* soll Anfang Dezember erscheinen.

F1 Racing 2

Nachfolger in Arbeit



„Sequel zu F1 Racing Simulation" ist natürlich nur ein Arbeitstitel.

Unter dem Arbeitstitel „Sequel zu F1 Racing Simulation" arbeitet Ubi Soft momentan an einem Nachfolger des Referenz-Rennspiels. Daß die Grafik-Engine überarbeitet und verbessert wurde, ist fast schon eine Selbstverständlichkeit. Überraschend ist hingegen die Ankündigung eines Editors, mit dem fast alle Bestandteile des Spiels modifiziert und verändert werden können. Außerdem wird es die Möglichkeit geben, die Nordschleife des Nürburgrings mit traditionellen Fahrzeugen der 60er Jahre unsicher zu machen.

TELEGRAMM

+++ **Eingestellt.** Gleich zwei schlechte Nachrichten gibt es diesmal für Rennsportfreunde: Infogrames hat die vielversprechende PlayStation-Umsetzung *V-Rally* eingestellt, und Electronic Arts wird nun doch keine PC-Version von *Road Rash 3D* entwickeln, das bereits für die PlayStation erschienen ist. Begründungen für diese Schritte gibt es bislang keine. +++

Actua Soccer 3

Gremlin fordert EA Sports heraus

Die *Actua Soccer*-Reihe von Gremlin geht in die dritte Runde und verspricht eine ganze Reihe von Verbesserungen. Im Mittelpunkt steht die überarbeitete Grafik-Engine, die 50 verschiedene Spielerköpfe, zehn Konterfeis von Superstars wie Ronaldo und 200 Motion Capturing-Animationen vorweist, für die David Holdsworth und Simon Tracey von Sheffield United vor den Kameras standen. Gremlin hat außerdem 30 Fußball-Arenen, darunter das Münchner Olympiastadion, mit jeweils rund 1.000 Polygonen nachgebildet. Gespielt werden alle möglichen nationalen und internationalen Ligen und Pokale, weitere dürfen mit entsprechenden Editoren gebastelt werden. Eine verbesserte KI von Feldspielern und Torhütern soll *Actua Soccer 3* realistischer als die Vorgänger werden lassen, erweiterte Paß- und Schußoptionen sowie verschiedene Wetterbedingungen runden das Programm ab. *Actua Soccer 3* soll bis Weihnachten erscheinen.



Aufwendigere Animationen und neue Paß- sowie Schußoptionen finden Sie bei Actua Soccer 3.

S.C.A.R.S.

Tierischer Arcade-Racer

Darf's auch mal was Abgefahrenes sein? Ubi Soft bastelt derzeit an *S.C.A.R.S.*, was eine kryptische Abkürzung für die Tatsache ist, daß sich in diesem Spiel alle möglichen Tiere in schwerbewaffnete Rennvehikel verwandeln. Im Mittelpunkt stehen also weniger Mann und Maschine, sondern lästige Gegner und der zuckende Daumen für den Feuerknopf. Trotzdem will Ubi Soft die Fahrphysik nicht vernachlässigen und zusammen mit den vertrackten Kursen für schweißtreibende Rennaction sorgen. Der tierische Renner geht im September an den Start.



S.C.A.R.S. soll trotz aller Action ein anspruchvolles Fahrmodell enthalten.

& COLLECTIONS BUDGET



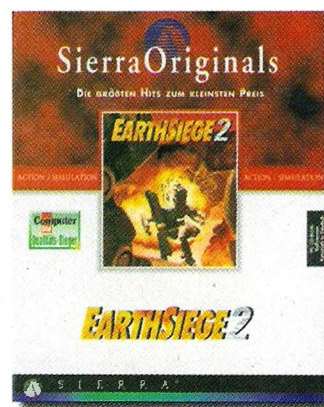
Jeden Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit aktueller Budget-Software.

Koch Media	
Big 10	DM 49,95
MegaPack 8	ca. DM 100,-
Mega Pack 9	DM 79,95
RTL2 3 Mega Games Si-Fi	DM 79,95
Sierra Originals (Cendant Software)	
3-D Ultra Pinball	DM 29,95
Aces of the Deep	DM 29,95
Aces over Europe	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Civil War Generals	DM 29,95
Der Meister	DM 29,95
Dr. Karl	ca. DM 80,-
Earthsiege 2	DM 39,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 6	DM 29,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Lighthouse	DM 29,95
Outpost	DM 29,95
Police Quest SWAT	DM 29,95
Shivers	DM 29,95
Silent Thunder	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
The Last Dynasty	DM 29,95
The Rise & Rule of Ancient Empires	DM 29,95
Torin's Passage	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 1-3	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Classic (Electronic Arts)	
ATF Classic	ca. DM 40,-
Best of Voodoo	ca. DM 50,-
Bioforge Classic	ca. DM 40,-
Crusader – No Remorse	ca. DM 40,-
FIFA 96	ca. DM 40,-
KKND	ca. DM 40,-
Labyrinth of Time	ca. DM 40,-
Longbow	ca. DM 40,-
Magic Carpet 2	ca. DM 40,-
PGA Euro Tour	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
Road Rush	ca. DM 40,-
Shadow Caster	ca. DM 40,-
Sherlock Holmes 2	ca. DM 40,-
Sim City	ca. DM 40,-
Sim Isle	ca. DM 40,-
Sim Tower	ca. DM 40,-
Sydicate Wars	ca. DM 40,-
Time Commando	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
USNF 97	ca. DM 40,-
Wing Commander 3	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Classicline (Blue Byte)	
Albion	DM 29,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Battle Team 1	DM 19,95
Battle Team 2	DM 19,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95
DTVR	DM 29,95

Earthsiege 2

Roboteraufstand

Der Action-Knüller aus dem Jahr 1996 war Sierras Antwort auf *MechWarrior 2* und verwickelt Sie in einen Endzeitkrieg der Zukunft. Aus dem Cockpit eines Kampfroboters heraus nehmen Sie den erbitterten Kampf gegen die feindlichen Stahlkolosse auf. Trotz nicht mehr zeitgemäßer Grafik stellt die Neuauflage für Fans von Robotersimulationen sicherlich eine günstige Gelegenheit dar, die Genre-Sammlung zu vervollständigen.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95

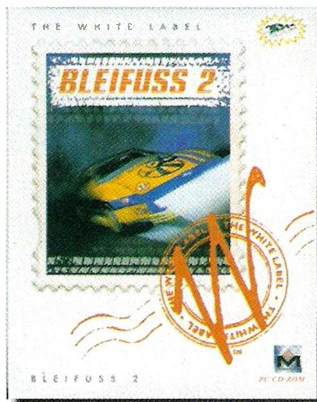


Überzeugen Sie sich selbst, wie schwierig es ist, einem Roboter zu sagen wo, es langgeht.

Bleifuss 2

Der PC-Renner

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1996 lieferte Virgin mit *Bleifuss 2* ein Rennspiel, das wir damals spontan zum Spiel des Monats gekürt haben. Umso erfreulicher ist es, daß die Wiederauflage des Chartbreakers nun inklusive aller Patches – auch 3Dfx – noch einmal den Weg in die Verkaufsregale der Händler gefunden hat. Nach dem Motto „Tiefer, breiter, schneller" können Sie nun noch einmal die realistischen Phantasiekurse rund um den Globus befahren.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 24,95

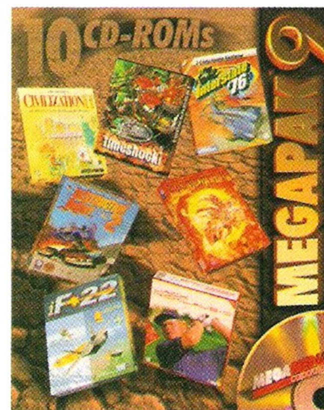


Bleifuss 2 war mit eines der ersten Rennspiele der Spezialisten von Milestone. Heute gehört die Entwicklerfirma zu den gefragtesten in der Branche.

Megapack 9

Sieben auf einen Streich

Neben TopWare Interactive ist auch Koch Media für gutsortierte Spielesammlungen bekannt. Teil neun der Megapack-Reihe stellt wieder einmal eine wohlüberlegte Genremischung dar, die so einige Highlights enthält. Eine Garantie für viele Stunden Spielspaß ist auf jeden Fall mit im Paket, da diesmal so namhafte Vertreter wie *Civilization 2, Intersta te ´76, Pro Pinball – Timeshock, Destruction Derby 2, Jack Nicklaus 5, iF 22* und *Discworld 2* mit von der Partie sind. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 79,90**

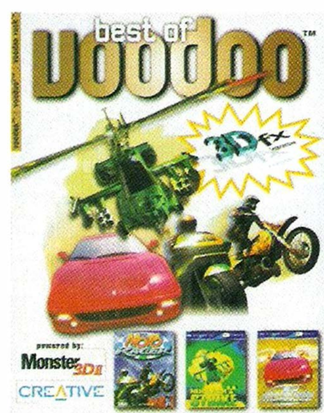


Auf insgesamt zehn CD-Roms finden Sie sieben Highlights vergangener Jahre.

Best of Voodoo

Grafikzauber

Electronic Arts hat sich ein Herz gefaßt und für alle Voodoo-Jünger ein Paket geschnürt, das leidiges Suchen nach Updates und Patches überflüssig macht. Die drei Hochkaräter *Moto Racer, Nuclear Strike* und *Need for Speed 2* sind hier als optimierte Vollversionen für die Chipsätze der Voodoo-Reihe unter einem Dach zu haben. Unterstützung finden Grafikkarten mit folgenden Chipsätzen: Voodoo, Voodoo² und Voodoo-Rush.
Empfohlener Verkaufspreis: ca. DM 50,-



Haben Sie eine Karte mit Voodoo-Chipsatz? Dann können Sie getrost zugreifen.

Shanghai 2 – Drachenauge

Kniffliger Spaß

Auch Novitas hat in der grünen Budget-Reihe wieder einmal einen Neuzugang zu verzeichnen. Das beliebte asiatische Puzzlespiel auf der Grundlage des chinesischen Mondkalenders sollte die eine oder andere Stunde für rauchende Köpfe sorgen.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 9,95



Asiatische Knobbelkunst in Perfektion. Versuchen Sie Ihr Glück.

MARKTDATEN & MACHER



Mathias Reichert ist Entwicklungsleiter bei Software 2000

Wie sieht der Alltag eines Entwicklungsleiters aus?
In erster Linie bin ich verantwortlich für das Projektmanagement, d. h. den reibungslosen Ablauf bei unseren Entwicklungen. Ich bin derjenige, der in der Entstehungsphase unserer Titel den Überblick behalten und realistische Entwicklungszeiten disponieren muß. Wenn man es kraß ausdrücken will: Ich erkläre der Geschäftsleitung, daß man keinen Superhit in wenigen Monaten programmieren kann – mache aber gleichzeitig den Programmierern und Grafikern klar, daß fünf Jahre Entwicklungszeit einfach nicht finanzierbar sind!

Welche Maßnahmen habt Ihr ergriffen, um das durch die BM 97-Panne angekratzte Vertrauen Eurer Kunden wieder herzustellen?
Für unsere treuen Kunden ist glasklar, was die Presse seit 1996 wohl immer noch nicht mitbekommen hat: Unsere Qualitätssicherung hat einen kaum zu überbietenden Standard, die in den letzten Jahren veröffentlichten Spiele sind der beste Beweis. Es gab keine derartigen Pannen mit unseren Eigenentwicklungen *Swing* und *F1 Manager* Professional, und auch die lizenzierten Titel *Max Montezuma*, *Flying Saucer* und *Clash* liefen perfekt. So wird es in Zukunft auch bleiben.

Welches Konkurrenz-Spiel hat Dich in letzter Zeit am meisten beeindruckt?
Ganz klar *Commandos* von Pyro/Eidos. Das Programm ist wirklich toll umgesetzt, hat unendlich Atmosphäre und macht ganz einfach Spaß. Die Leute haben den Beweis erbracht, daß man auch mit einem kleinen Team ein gutes Spiel machen kann. Dank eines funktionierenden Kopierschutzes hat es sich dann auch noch sehr gut verkauft.

Welche Schlagzeile würdet Ihr gerne über Software 2000 lesen?
„Pizza Syndicate weltweit auf Platz 1 der Verkaufscharts!" Das wäre die schönste Belohnung für die Arbeit, die das gesamte Software 2000-Team investiert hat!

MicroProse

Aus für Guardians: Agents of Justice

MicroProse hat sein Entwicklerteam im texanischen Austin aufgelöst – 27 der 32 Mitarbeiter wurden entlassen. Von dieser Maßnahme betroffen ist auch das Strategiespiel *Guardians: Agents of Justice*, das für Oktober ´98 geplant war und nun auf Eis liegt. Vor der Übernahme durch MicroProse hieß das Team noch SimTex, bekannt geworden durch Strategie-Klassiker wie *Master of Orion 1* und *2* sowie *Master of Magic*.



Revolution Software

...sagt Virgin Interactive bye-bye

Die Entwickler der Referenz-Adventures *Baphomets Fluch 1* und *2* werden ihre nächsten Titel nicht mehr über Virgin Interactive vermarkten. Firmenboß Charles Cecil kommentiert die Trennung mit den vielsagenden Worten: „Wir sind nun in der Lage, die Spiele zu entwickeln, die wir entwickeln wollen, anstatt einen Genehmigungsprozeß mit nur einem Publisher durchlaufen zu müssen, dessen spezielle Vision nicht notwendigerweise mit der unseren übereinstimmt." Die Briten arbeiten derzeit an einem Spionage-Adventure namens *Blackout*.

Revolution

Blizzard

Schichtwechsel in Irvine

Zehn maßgeblich an *StarCraft* beteiligte Blizzard-Mitarbeiter haben gekündigt und eine neue Firma gegründet. Zusammen mit *StarCraft*-Produzent James Phinney verlassen mehrere Grafiker und ein Programmierer den *WarCraft 2*-Hersteller. Blizzard-President Mike Morhaine müht sich redlich, den schmerzlichen Verlust herunterzuspielen: „Auch wenn jeder einen enormen Beitrag zu unseren Spielen geleistet hat, steht und fällt der Erfolg von Blizzard nicht mit einzelnen Personen." Gleichzeitig räumt Morhaine aber ein, daß sich durch die Abgänge eventuell die Veröffentlichung der *WarCraft 2*-Platin-Edition (siehe Strategie-News) verzögern könnte.



Origin



Was wird aus Ultima 9?

Ed Del Castillo schmeißt das Handbuch: Der ehemalige Westwood-Designer und bisherige Produzent des Mega-Rollenspiels *Ultima 9: Ascension* hat den Dienst bei Origin quittiert. Bis auf weiteres kümmert sich Origin-Chef Richard Garriott alias Lord British höchstpersönlich um sein „Baby".

TOP TEN CD-ROM-SPIELE

1	↑	Commandos
2	↓	Anno 1602
3	neu	Frankreich 98
4	↓	Gold Games 2
5	↑	Unreal
6	↓	Tomb Raider Director's Cut
7	↑	Autobahn Raser
8	↑	Final Fantasy VII
9	↓	Tomb Raider 2
10	↓	StarCraft

In diesem Monat in allen Kaufhof- und Horten-Filialen:



Findet auch Mathias Reichert genial: Commandos ist wahrlich „spitze"!



Aus im Viertelfinale? In Frankreich 98 rächen Sie sich für die Schmach.

TELEGRAMM

+++ Trauer um Danielle Bunten: Am 3. Juli verstarb die legendäre Spiele-Programmiererin, die mit *M.U.L.E.*, *Command HQ* und *Seven Cities of Gold* einige Meilensteine der Strategiespiel-Geschichte geschaffen hat. +++ Bomico gibt's nicht mehr: Das bekannte Unternehmen, das in den letzten zehn Jahren die deutsche Computerspiele-Welt mitgeprägt hat wie kaum ein anderes, wurde am 1. Juli 1998 offiziell in die Infogrames Deutschland GmbH umgewandelt. Bomico hatte unter anderem Spiele von Herstellern wie Adventure Soft, DID, Activision, Ocean, Empire und Sunflowers in Deutschland vertrieben. +++ Blue Byte-Entwicklungsleiter Jörg Plewe hat die Firma in Richtung Funatics (dem neuen Projekt der *Siedler 2*-Entwickler Häuser/Friedmann/Knop) verlassen. Zu seinem Nachfolger wurde Erik Simon ernannt, der vor allem Rollenspielern durch Titel wie *Albion* oder *Ambermoon* ein Begriff ist. +++



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 9

„You're my Babyface"

Der 20. Mai. Mein Geburtstag. Und wie jeder meiner Kollegen wußte, war das einzige, das ich mir zum Geburtstag wünschte, eine Sekretärin. Bis dato hatte ich circa ein Dutzend Sekretärinnen und Empfangsdamen interviewt, aber keine war die richtige für den Job.

Meistens hatten sie eine gräßliche Rechtschreibung. Oder sie waren bereits im mittleren Alter und wären der Arbeitsweise von Lionhead niemals gewachsen gewesen. Oder sie hatten einen starken Cockney-Akzent und hätten sich etwas ungeeignet am Telefon gemeldet: „Allo! Lajin'Ed Studios..." Aber jetzt hatte ich die Hoffnung, daß mein Geburtstagswunsch in Erfüllung gehen könnte.

Gestern hatte ich ein Telefongespräch mit Mark Webleys Frau Jayne. „Steve", sagte sie, „soviel ich weiß, suchst Du eine Sekretärin. Eine Freundin von mir, Sue Phillips, ist auf Arbeitssuche. Ich glaube, Du würdest sie mögen. Sie war bis vor kurzem Rechtsanwaltsgehilfin. Sie ist sehr effizient, attraktiv, sie liebt Spiele... Und ja, sie kann schreiben. Der Punkt ist der, daß Du schnell sein mußt. Sie hatte schon die ganze Woche Bewerbungsgespräche. Soll ich für morgen 16 Uhr einen Termin mit ihr machen? Okay? Ja? Gut. Ich sag' es ihr." Jaynes Freundin klang ideal. Um 16 Uhr führte Mark Sue in unseren Konferenzraum und informierte mich, daß sie angekommen sei. Ich nahm einen Schreibblock, öffnete die Tür zum Konferenzraum – und rang nach Luft...

Dort wartete eine Dame von etwa 55 Jahren auf mich. Sie sah ein bißchen wie Bette Midler aus – völlig überschminkt und mit einer offensichtlich blond gefärbten Dauerwelle. Sie war kräftig gebaut. Und ich meine wirklich kräftig gebaut. „Äh, Hallo. Ich bin Steve", versuchte ich höflich, das Gespräch zu eröffnen. In Wirklichkeit dachte ich: „Um Himmels willen. Glauben Peter und Mark wirklich, daß ich so jemanden suche?" Jedenfalls wollte ich die Sache wie gewöhnlich durchziehen. Wie immer begann ich mit der Firmengeschichte. „Lionhead macht Computerspiele. Die Firma gibt es seit etwa einem Jahr, und wir..." Sie unterbrach mich. „Ich habe von Ihnen gehört. Schreiben Sie nicht Bücher?" „Nun. Ja", antwortete ich etwas irritiert. „Das habe ich. Vor einiger Zeit..." „Sie sind ein berühmter Autor, nicht wahr?" „Gut, nicht ganz..." Ich wurde jäh unterbrochen. Sue stand auf. Sie begann zu singen. Laut. „Babface. Du bist mein süßes kleines Babface..."

Mein Kiefer klappte herunter. Ich war sprachlos. Und völlig geschockt von dem, was als nächstes passierte. Sie griff an ihre Bluse und zerrte sie über ihren Kopf, um die größten, schlaffsten Brüste zu enthüllen, die ich jemals gesehen habe. Diese gewaltigen Brüste – flache, runzelige Hautfalten in der Größe eines Kartoffelsacks – schaukelten an

Councillor Keith Childs, der Bürgermeister von Guildford, läßt sich von Mark Webley und Peter Molyneux das Spiel Black & White erklären.

ihrem Bauch, als sie zu mir herantrat, um mir einen Geburtstagskuß zu geben. Es war ein wahrhaft ekelerregender Anblick. In diesem Augenblick merkte ich, daß alles eine abgekartete Sache war. Das war keine Sekretärin. Das war ein Schlaff-o-gramm. Ich hörte Kichern hinter der Tür. Die Nase eines Kollegen tauchte am Fenster auf. Und dann bemerkte ich die Videokamera, die hinter einem Pflanzkübel versteckt war... Der ganze Vorfall wurde aufgezeichnet. Mein Geburtstagstraum hat sich in einen Alptraum verwandelt. Ganz besonders, als mir Jamie Durrant später erzählte, daß er das ganze Video ins Internet gestellt hatte. Aber ich verrate nicht, wo...

Ein paar Wochen später wurde Peter vom Guildford College eingeladen, eine Rede zu halten. Diese jährliche „Paragon-Lesung" ist eine prestigeträchtige Angelegenheit, die stets von einer lokalen Persönlichkeit veranstaltet wird. Guildforder Würdenträger wie etwa der Bürgermeister sind stets anwesend. Eine Woche später erhielt Peter einen Brief des Bürgermeisters, in dem folgendes stand: „Obwohl ich einige Vorbehalte gegenüber Leuten habe, die einen Großteil ihrer Zeit damit verbringen, auf einen Monitor zu starren, respektiere und bewundere ich Ihre Leistungen. Ich würde mich freuen, wenn Sie mich wissen lassen könnten, ob Sie für einen kurzen Besuch Zeit hätten." Wir fühlten uns geehrt, daß der Bürgermeister zu uns kommen wollte, daher arrangierten wir einen Besuch in der nächsten Woche. Und so kam es, daß der Bürgermeister von Guildford, ausgestattet mit seiner goldenen Amtskette und seinem Bürooorden, Dienstag nachmittag im Büro von Lionhead auftauchte. Peter führte ihn herum, stellte ihm jeden vor und versuchte, ihm mit den Worten eines Laien zu erklären, wie wir arbeiten. Man darf nicht vergessen, daß er ein älterer Staatsdiener ist, der eine einfache Spiegelreflexkamera vermutlich immer noch für eine großartige Neuigkeit hält. Aber sogar Bürgermeister können Bilder erkennen. Daher wiesen wir unsere Künstler an, ihre eindrucksvollsten Werke auf ihrem Bildschirm anzeigen zu lassen.

In dieser Zeit arbeitete unser Hippie-Künstler Mark Healey gerade an der animierten Hand, mit der man dereinst in *Black & White* Zaubersprüche anwenden können soll. Ich sollte an dieser Stelle darauf hinweisen, daß man niemals weiß, was man auf Marks Schreibtisch vorfinden wird. Sein Schreibtisch ist sein „Tempel". Er hat eine Gebetsdecke, ein paar Jujube-Maracas, zahlreiche Pflanzen, Steine rund um seinen Monitor... Aber heute waren es Marks Handschuhe aus peruanischer Lamawolle, die uns diesen Besuch in besonderer Erinnerung behalten lassen wird. Der Bürgermeister näherte sich Marks Monitor, der die 3D-Hand zeigte. Er spähte über Marks Schulter... „Aha. Eine Hand. Und was macht sie?" „Wir arbeiten an einer neuen Art, ein Spiel zu steuern", antwortete Mark enthusiastisch. Und als er dies sagte, zog er seine linke Hand unter seinem Schreibtisch hervor. Peter fielen beinahe die Augen heraus. Mark hielt seine Lamawollhandschuhe, die er sorgsam mit einem Paar Lautsprecherkabeln verbunden hatte. Das andere Ende verschwand im Kabelsalat hinter dem Computer. Das Ganze sah lächerlich aus. Mark fuhr fort: „In dem Spiel wird man diese Hand verwenden, um Zauber auszusprechen. Wie ein echter Zauberer. Man kann diese Hand steuern, wie die eigene. Sehen Sie..." Mark stopfte seine Finger in den Handschuh. Zur gleichen Zeit drückte er verstohlen eine Taste seines Keyboards, um die Handanimation zu starten. Das Resultat war ziemlich überzeugend. Seine Finger wackelten im Gleichtakt mit der virtuellen Hand auf dem Bildschirm. Das war zuviel für Jonty Barnes. Vom hinteren Ende des Büros schnaubte er unfreiwillig und hatte große Mühe, sein Lachen als Husten zu tarnen. Wir hielten unseren Atem an und warteten auf eine Reaktion des Bürgermeisters. „Faszinierend", sagte er. „Es ist erstaunlich, wozu Computer heutzutage fähig sind." Wir atmeten erleichtert auf, als der Bürgermeister schließlich weiterging.

Künstler! Muß man sie nicht einfach liebhaben?

Unser neuester Künstler ist ein Magier aus Wales namens Christian Bravery. Christian hatte uns alle mit seinem Portfolio von Zeichnungen beeindruckt, das er während seines Bewerbungsgesprächs herumreichte. Er ist ein erfahrener Zeichner und hat bereits für *2000AD* gearbeitet, einen berühmten britischen Comic, der Judge Dredd Pate stand. Auf dem Bildschirm zu zeichnen war für ihn allerdings völlig ungewohnt. Normalerweise würde man es nicht riskieren, einen Computerzeichner ohne jegliche Computererfahrung einzustellen. Aber Christian war ernsthaft daran interessiert, sich digital weiterzubilden. Und seine Arbeiten für *2000AD* waren so beeindruckend, daß wir ihm ohne zu zögern den Job gaben. Christian ist einer der Leute, die stets Hunderte amüsanter Anekdoten erzählen können. Nimm ihn mit ins Pub, spendiere ihm ein paar Halbe, und er unterhält dich stundenlang mit Geschichten über wilde und verrückte Leute, die er in Wales kennengelernt hat. Oder über bizarre Situationen, in denen er sich selbst befand.

Steve Jackson ■

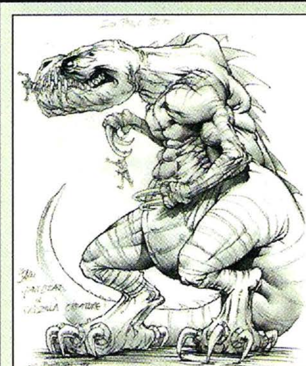


Christian Bravery fiel die Umstellung vom Zeichenbrett zum Monitor sehr leicht. Lediglich die Entwürfe entstehen noch auf Papier.



Bewerbungsgespräche laufen mitunter etwas anders ab als vom potentiellen Arbeitgeber geplant. Steve Jackson ist von Sue Philips Vorgehen sehr überrascht.

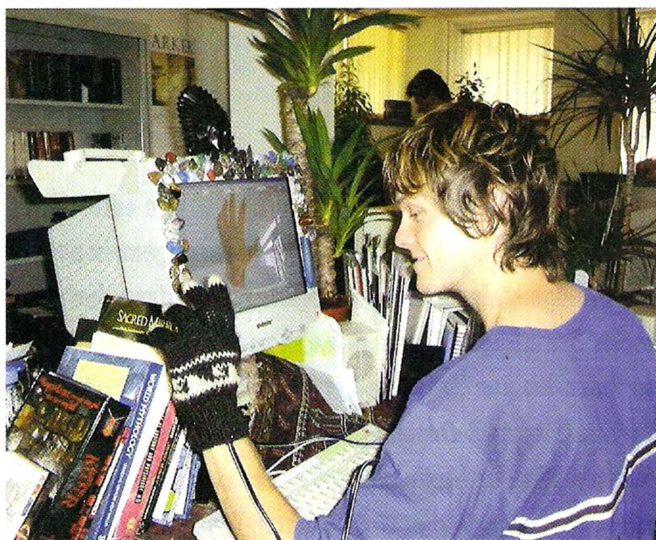
KONZEPTZEICHNUNGEN



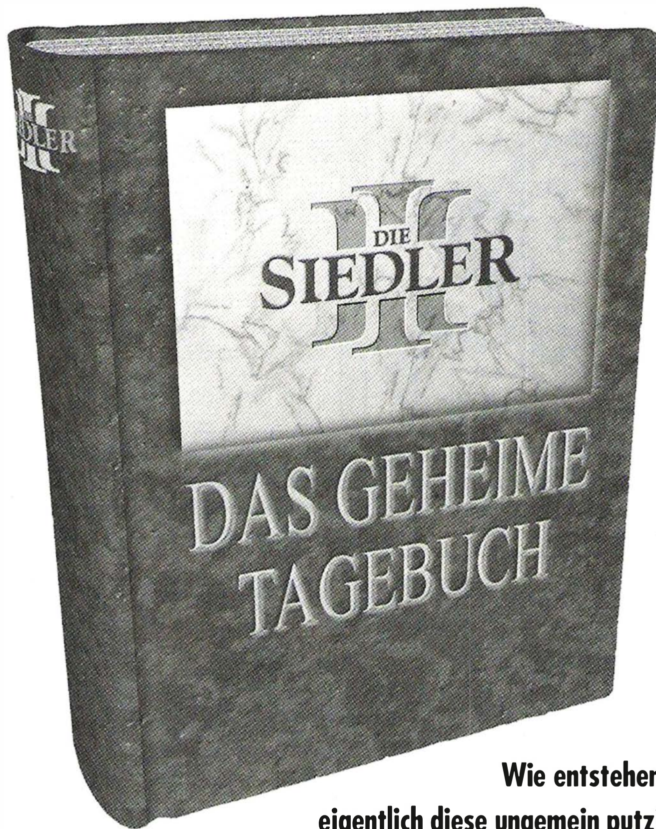
Eines der ersten Monster für Black & White, die Christian Bravery entworfen hat. Seine Nahrung besteht vor allem aus...



...Dorfbewohnern, wie z. B. diesem orientalischen Fischer. Solche Gesichtszüge sollen im Spiel noch genauestens zu erkennen sein.



Mark Healey präsentiert seinen selbstgemachten Cyber-Handschuh, mit dem er die Grenzen moderner Technik sprengte.



Das Tagebuch der Siedler 3-Macher (Teil 2)

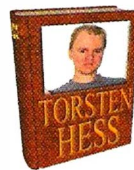
Als die Sie

Wie entstehen eigentlich diese ungemein putzigen, drolligen, niedlichen, possierlichen, knuffigen, herzigen Siedler 3-Kerlchen? Genau das und noch vieles mehr verraten Ihnen Torsten Hess (Siedler 3-Projektleiter), Volker Wertich (Siedler 3-Designer und -Chef-Programmierer) und Thorsten Wallner (Animationen) in der zweiten Folge des streng geheimen Siedler 3-Entwickler-Tagebuches.



Mai / Juni 1997

17.06.1997
Eine recht aufwendige technische Herausforderung ist das Scrolling der *Siedler*-Welt. Die meisten Strategiespiele begnügen sich damit (natürlich auf Kosten der Frame-Rate), das komplette Landschaftsbild jedesmal neu aufzubauen und das Scrolling in ruckeligen Schritten durchzuführen. Bei *Die Siedler 3* ist ein kompletter Neuaufbau der Landschaft nicht möglich, denn die sehr detaillierte HiColor-Landschaft benötigt zuviel Rechenzeit, und das gesamte Spiel würde nur noch vor sich hinruckeln. Mein Wunsch ist also ein Scrolling in den bestmöglichen 1-Pixel-Schritten, welches nur die unbedingt neu darzustellenden Bildteile ergänzt. Bei der Programmierung dieser Programm-Teile kommt mir meine Amiga-Zeit sehr zur Hilfe, denn damals waren schon immer außergewöhnliche Tricks und Ideen notwendig. Fast zwei Monate dauert die Erstellung der Scroll-Routine, die mich so manches Mal zur Verzweiflung treibt und jetzt perfekt in allen Auflösungen funktioniert. Bleibt die Frage: Lohnt sich ein so enormer Aufwand für ein solches Detail? Scrolling ist nun mal der häufigste Vorgang, den ein Spieler beim Siedeln unternimmt, und ich wollte es für den Spieler so angenehm und schnell wie möglich gestalten. Es entscheidet letztlich auch darüber, ob sich ein Spiel angenehm oder träge spielt, und kann einen ansonsten guten Gesamteindruck zerstören.



Juli 1997

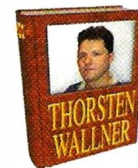
11.07.1997
Nach einigen Telefonaten mit Volker einigen wir uns darauf, wieder eine Gerüst-Phase in den Aufbau der Gebäude einzubauen. Diesmal werden die Baustellen allerdings gerendert. Kein Problem – die Grafikliste wird mal wieder verlängert.

Diskussionen entstehen:

- Wie lange dauert es, ein Gebäude zu bauen? Es soll schneller gehen als in *Siedler 2*, aber auch nicht zu schnell.
- Welche Figuren bauen das Haus?
- Also... die Träger tragen die Sachen zur Baustelle, der... wie nennen wir den eigentlich... Landplätter ebnet den Bauplatz, und die Bauarbeiter ziehen das Haus hoch. Jepp... klappt...!
- Wir könnten alle Waren sichtbar neben die Gebäude legen. Dann müßte man nicht mehr auf ein Haus klicken, um den Inhalt zu erfragen. Vielleicht sollten wir ein offenes Lager haben. Klingt gut, machen wir!

16.07.1997
Der knuddelige Charakter der Siedler, bekannt aus den vorangegangenen Teilen, sollte auch im dritten Teil erhalten bleiben. Die Figuren sind allerdings erheblich größer als in den vorhergehenden Teilen. Das klingt erst mal gar nicht so schlimm. Die durchschnittliche Figurengröße beträgt jetzt 32 Pixel in der Höhe. Zu diesem Zeitpunkt gehen wir noch davon aus, daß wir nur einzelne Körperteile rendern und diese dann austauschen. Wie sich später aber herausstellen wird, bedenken wir dabei nicht, daß größere Figuren auch mehr Detailtreue bedeuten. Es müssen also komplette Figuren erstellt werden.

19.07.1997
Die ersten Skizzen zu den Figuren entstehen. Wir überlegen uns die rassenspezifischen Merkmale, wie die verschiedenen Berufsgruppen erkennbar zu machen sind und so weiter. Inzwischen ist der Grafikbedarf des Spiels sehr stark angewachsen. Selbst mit einem 24 Stunden-Tag sind sie von mir alleine nicht mehr zu bewältigen – wir brauchen unbedingt weitere Grafiker!



August 1997

05.08.1997
Nach einer kurzen Erholungsphase vom *Incubation*-Streß sammle ich zuerst alle Materialien zu den neuen Siedlern. Denn schon einige Monate zuvor waren erste 3D-Studien gemacht worden, auf die ich zurückgreifen konnte. Außerdem gibt es schließlich noch die ersten beiden Teile. Ich muß allerdings feststellen, daß mir diese Entwürfe allesamt zu realistisch sind. So entscheiden wir uns, ganz von vorne anzufangen.

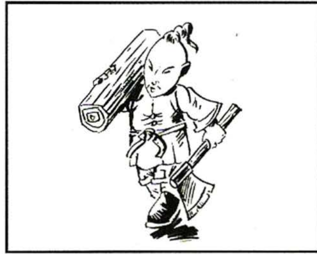
12.08.1997
Es gibt einige Probleme, die bei der Erstellung der Figuren zu beachten sind. Sie dürfen nicht zu komplex sein, da zu kleine Details bei der Größe der Figur verschwinden. Zu grob dürfen sie aber auch nicht sein, da sie immerhin 32 Pixel groß sind. Die Proportionen müssen etwas übertrieben werden, damit man die Feinheiten überhaupt erkennen kann. Waffen und Werkzeuge legen wir ebenfalls in Übergröße an. Nach ca. einer Woche kann ich den Kollegen dann den ersten Standard-Römer präsentieren. Standard bedeutet, daß wir



Für jedes Volk existiert ein gerenderter „Grund-Siedler", der je nach Berufsgruppe bzw. militärischem Rang mit Waffen und Werkzeugen ergänzt wird.

dler laufen lernten

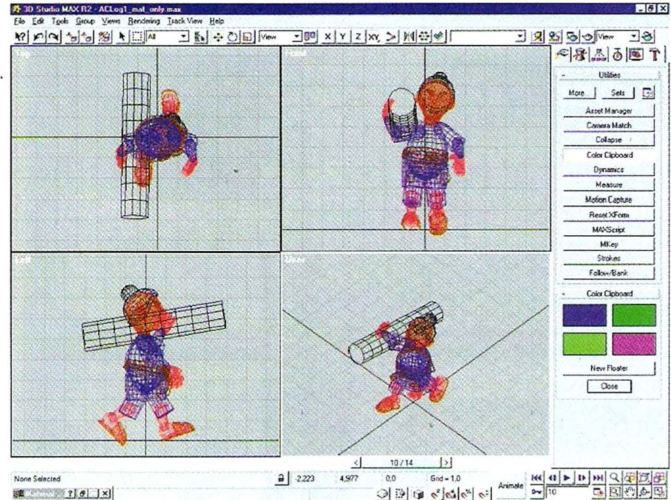
uns aus organisatorischen Gründen ein System aufgebaut haben, bei dem es für jedes Volk einen Grund-Charakter gibt, der dann je nach Beruf und Aufgabe modifiziert wird. Das heißt, das Drahtgittermodell der Figur wird dem jeweiligen Charakter entsprechend abgeändert.



September 1997

03.09.1997
Nach einigen kleinen Änderungen (Bauch dünner, Verhältnis Körper/Kopf geändert) sind alle Beteiligten mit der Standard-Figur zufrieden. Außerdem zeigt sich, daß der kleine Kerl hervorragend zum Stil der Landschaft und der Gebäude paßt, welche übrigens von unserem Projektleiter mit seinem unendlichen Talent – ja, fast möchte man sagen: Genie!! – in mühevoller Kleinarbeit entwickelt wurde (nein, Thorsten – es gibt keine Gehaltserhöhung! Gez. T. Hess). Nun ist es an der Zeit, uns Lösungen für die Animationen auszudenken. Da alle Animationen austauschbar sein müssen, ist klar, daß wir ein Skelett brauchen. Ein Skelett liegt unter den eigentlichen Objekten, aus dem der Siedler besteht. Es ist beim Rendern der Figur unsichtbar. Durch dieses System können wir gewährleisten, daß Teile der Animationen, die bei allen Siedlern gleich sind (zum Beispiel Gehen, Bücken), problemlos übertragen werden können.

10.09.1997
Nach einer Woche Arbeit habe ich die erste Animation fertiggestellt – und unsere Siedler fangen an zu leben. Damit jeder Siedler in einer sogenannten Spielerfarbe (wichtig fürs Netzwerkspiel) eingefärbt werden kann, müssen wir die Bilder in drei Ebenen berechnen lassen, was unsere Datenmenge auf einen Schlag verdreifacht. Bei den ersten Tests stellten wir fest, daß so bei einer einzigen Figur mit 12 Bildern Animation in sechs verschiedenen Richtungen (kein „Moonwalk") zu guter Letzt 216 Einzelbilder enstehen würden. Dadurch sind wir gezwungen, ein Benennungssystem für die Bildateien zu erstellen, damit wir eine so große Menge an Daten, die ja dann zum Schluß hin immer größer werden würde, noch sinnvoll verwalten können. Ein Problem dabei ist auch heute noch, daß Grafiker als extrem chaotische Abkömmlinge der Spezies Spieleentwickler gelten und so ein Verwaltungsaufwand dem nicht unbedingt entgegenkommt.



Von der Tusche-Zeichnung zum fertigen Siedler: Mit der Grafik-Software 3D Studio Max werden zunächst Drahtgittermodelle erstellt (oben) und anschließend mit Texturen überzogen (rechts).





12.09.1997
Die ersten Berufs-Listen von Volker treffen ein. Während sich mein Kollege Christian auf die Animationen stürzt, erstelle ich die weiteren Völker: Eine Standardfigur für die Ägypter, einen römischen Schmied, einen asiatischen Träger etc.

28.09.1997
Mittlerweile läuft unsere „Männchenfabrik" wie geschmiert. Bis auf kleine Fehler, die aber mehr den Datenaufwand als die Grafiken betreffen, erstellen wir Tag für Tag neue Charaktere – bis heute.



30.09.1997
Eine der größten Schwierigkeiten im Bereich Echtzeit-Strategie ist das Auffinden des richtigen Weges. Eine Spielfigur soll von A nach B laufen – kann doch eigentlich gar nicht so schwer sein. Weit gefehlt: Komplexe Küstenlinien, Hindernisse wie zum Beispiel Felsen, andere Spielfiguren oder aus anderen Gründen nicht passierbares Gelände (zum Beispiel weil ein ziviler Siedler nur auf eigenem Land laufen darf) machen das Programm zur Berechnung des richtigen Weges zu einem der umfangreicheren Programmteile. Erschwerend hinzukommt die Anzahl der Spielfiguren, die bei den Siedlern viele Tausend beträgt (man vergleiche mal mit Konkurrenzprodukten!) und damit zu einem zeitkritischen Faktor wird. Einige Ziele wie zum Beispiel das Suchen der wirklich kürzesten Verbindung (und nicht das Laufen in die scheinbare Zielrichtung, bis eine Figur plötzlich merkt: „Oh, hier geht's nicht weiter!") und das Beiseitetreten anderer Siedler sind mir bereits gelungen. Ein paar Details fehlen aber noch, und ich werde mit Sicherheit bis zum Projektende immer wieder an diesem Programmteil arbeiten dürfen.

Mitprotokolliert von Petra Maueröder



Die Siedler 3 in Aktion: Im dritten Teil wuseln die gerenderten Kerlchen über HiColor-Landschaften. Für jedes Volk existieren über 50 verschiedene Siedler-Figuren.

Im nächsten Monat...
... stehen die Gebäude im Mittelpunkt des Berichts der Chronisten.

Age of Empires 2: Age of Kings

Ritter Sport

Griechen, Ägypter, Assyrer und Babylonier sind Geschichte, jetzt setzen Microsoft und die Ensemble Studios ihre (Echt-)Zeitreise in der Ära der Könige, Ritter und Burgen fort. Die PC Games-Titelstory informiert Sie auf zehn Sonder-Seiten über alles, was Sie über Age of Empires 2 wissen müssen.





Was macht eigentlich die Faszination von *Age of Empires* aus, die auch fast ein Jahr nach dessen Erscheinen ungebrochen scheint? Ist's die filigrane, detailreich gerenderte Landschaftsgrafik mit ihrer enormen Gebäude-Vielfalt? Sind es die realistischen, unübertroffen detaillierten Animationen der Einheiten? Der Mehrspieler-Modus, der exzellente Editor, der *Civilization*-Touch? Oder doch die Monumentalfilm-Atmosphäre? Mehr als eine Million begeisterter Käufer weltweit können nicht irren: Monatelange Spitzenpositionen in den deutschen Verkaufs-Hitparaden bestätigten überdeutlich die Kaufempfehlung in Form von satten 93% nebst PC Games-Award (Ausgabe 11/97). Fachpresse begeistert, Kunden begeistert, Microsoft begeistert – da muß natürlich ein Nachfolger her, der folgerichtig *Age of Empires 2* heißt und im ersten Quartal 1999 erscheinen soll. Wie im ersten Teil wird es Ihre Aufgabe sein, einem Volk zu wirtschaftlichem Wohlstand und militärischer Stärke zu verhelfen. Dazu werden Wälder gerodet, Schmieden, Häfen, Kasernen und Bauernhöfe aufgestellt, Rehe und Wildschweine gejagt, Schiffe gebaut und Krieger ausgebildet, die man anschließend in die Schlacht führt. Der *Civilization*-artige Technologie-Baum mit über 100 Errungenschaften hat in etwa *Age of Empires*-Ausmaße und besteht aus einem militärischen (Landwirtschaft, Handwerk) und einem wirtschaftlichen Zweig (Eroberungen, Seefahrt). Mittels Forschung verbessern Sie die Fähigkeiten Ihrer Einheiten und erhöhen die Produktivität von Windmühlen und Pferdeställen.

King's Quest

Der Untertitel „Age of Kings" deutet es bereits an: *Age of Empires 2* läßt die Stein-, Eisen- und Bronzezeit hinter sich und ist nun im Mittelalter angesiedelt, konkret in der Zeit zwischen 450 und 1450 nach Christus. Unterteilt sind diese 1.000 Jahre in vier handliche Abschnitte: Los geht's mit dem „Dark Age" (frühes Mittelalter), gefolgt vom „Feudal Age" (Zeitalter des Lehnswesens) und dem „Castle Age" (Zeitalter der Burgen), ehe die Entwicklung mit dem „Imperial Age" (Zeitalter der Kaiser) endet. Ägypter, Phönizier, Sumerer und die neun anderen antiken *Age of Empires*-Zivilisationen werden von 13 mittelalterlichen Völkern aus dem europäischen und asiatischen Raum ersetzt: Byzantiner, Kelten, Engländer, Franken, Germanen, Goten, Mongolen, Perser, Japaner, Sarazenen, Türken, Wikinger und Chinesen. Jede Kultur hat individuelle Bauwerke, Einheiten und Technologien sowie Stärken und Schwächen auf bestimmten Gebieten, die sich weitestgehend mit den überlieferten Fakten decken. Da beispielsweise die Wikinger als ganz herausragende Seefahrer und die Engländer als erstklassige Burgenbauer galten, sind die Drachenboote der Normannen denen der Konkurrenz stark überlegen, während die Briten die massivsten Festungen konstruieren. Nicht alle Rassen lassen sich häuslich nieder und bestreiten ihren Lebensunterhalt mit Landwirtschaft, Handwerk und Bergbau. Denn unter den 13 Völkern befinden sich zusätzlich zu zehn seßhaften Gruppen auch drei Stämme mit barbarischer Gesinnung, die raubend und brandschatzend durch die Gegend ziehen. Wikinger, Mongolen und Kelten transportieren ihr ganzes Hab und Gut mit Planwagen oder riesigen Schiffen und halten Ausschau nach Dörfern, Häfen und Marktplätzen, die es zu plündern lohnt. Auf diese Weise gelangen sie nicht nur an Ressourcen, sondern auch an Einheiten, indem sie arglose Bauern auf den Feldern schlichtweg kidnappen. Wem der Aufbau größerer Siedlungen einfach zu lange dauert, der liegt bei den umherziehenden Völkern richtig, muß sich allerdings auch damit abfinden, daß diese Sippen keine berauschenden Erfindungen hervorbringen und auf einem technologisch sehr niedrigen Niveau vor sich hin vegetieren. Wer Genaueres über die Geschichte aller Stämme wissen möchte, findet Hintergrundinformationen in einer umfangreichen Online-Enyzklopädie à la *Age of Empires*, die in multimedial aufgepeppter Form (mehr Fotos, mehr Zeichnungen, mehr Animationen) auch Bestandteil von Folge 2 wird.

Dsching-, Dsching-, Dschingis Khan

Schon *Age of Empires 1* wirkte wie ein zum Leben erwecktes Geschichtsbuch: Einheiten, Gebäude, Szenarien – wo immer der Spiel-



Wölfe jagen meist in Rudeln und greifen bevorzugt Einheiten an, die alleine unterwegs sind.



Marktkarren



Schwertkämpfer



Janitschar (türkische Elite-Einheit)



Dorfbewohnerin

spaß nicht drunter zu leiden hatte, legten die Designer viel Wert auf größtmögliche Authentizität. Ähnliches planen die Ensemble Studios auch für den zweiten Teil: Der Baustil der Häuser und Schiffe, die Kleidung und Waffen der Figuren – all das wurde aufwendig recherchiert und im Spiel umgesetzt. Abgesehen von heiligen „Relikten" (dazu später mehr) bleibt die *Age of Empires*-Reihe also Fantasy-frei – keine Drachen, keine Orcs, keine Magier, keine Zaubersprüche. Auch bei den Kampagnen und Missionen will man sich dem Vernehmen nach an tatsächlichen Geschehnissen orientieren. Angefangen von den Kreuzzügen über den Hundertjährigen Krieg zwischen England und Frankreich bis hin zu den Schlachten eines Dschingis Khan oder Wilhelm des Eroberers reicht die Palette. Neben klassischen Aufbau-Szenarien wird es auch Missionen geben, in denen Sie ohne eine Siedlung auskommen müssen und statt dessen mit einer wackeren Truppe in den Krieg ziehen. Bei den Einheiten wird unterschieden zwischen Infanterie (Speerkämpfer, Pikenträger, Schwertkämpfer), Kavallerie (berittene Erkunder, Lanzenträger, Ritter, Paladine), Bogen- und Armbrustschützen sowie Belagerungs-Einheiten (Ballistas, Kanonen, Belagerungstürme, Rammböcke). Fester Bestandteil sind wiederum sogenannte „Super-Units", die sich mit Zenturio & Co. aus Teil 1 vergleichen lassen: So verfügen die Japaner über gekonnt schwertfuchtelnde Samurais, die Germanen rücken mit den gefürchteten Teutonen-Rittern an, und die Briten sind stolz auf die Präzision ihrer Langbogenschützen. Bei Seeschlachten lassen sich seit neuestem feindliche Galeeren rammen und anschließend entern; je nach Zustand versenkt man den Seelenverkäufer oder übernimmt ihn in die eigene Flotte. Auf jedem Schiff darf man zusätzlich zu militärischen und zivilen Einheiten auch Kanonen unterbringen. Wichtig in diesem Zusammenhang: Artilleriegeschütze verweigern künftig den Befehl, wenn die Gefahr besteht, daß Kanonenkugeln und andere Geschosse versehentlich auch Ihre eigenen Einheiten (Schiffe, Soldaten, Zivilisten) in Mitleidenschaft ziehen. An die Stelle der rollenden Katapulte treten stationäre Trebuchets, deren Bauteile auf Karren transportiert werden und vor den gegnerischen Burgmauern zunächst installiert werden müssen, ehe man die ersten Steinblöcke abfeuern darf. Das Auf- und Abbauen nimmt einige Zeit in Anspruch, was die Trebuchets sehr anfällig für Attacken macht.

Live von der Bundesgartenschau: ein original japanisches Dorfzentrum.

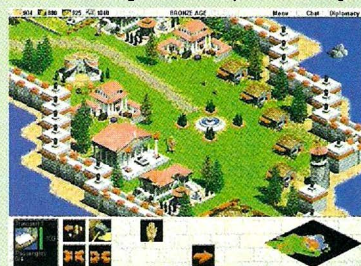
Nicht alles Gold, was glänzt

Die bisherigen Ressourcen Nahrung, Steine, Holz und Gold werden ergänzt durch das Eisenerz, das in Bergwerken gewonnen wird und zur Herstellung von Schwertern, Kanonen, Helebarden, Rüstungen und Schilden dient. Während Steine und Holz beim Häuserbau Verwendung finden (ein Wohnhaus


Feuer frei! Wenn Ihnen der Gegner genügend Zeit zum Aufbauen der stationären Trebuchets gegeben hat, ist die Eroberung der Burg nur noch reine Formsache.

AOE: RISE OF ROME

Die hochoffizielle *Age of Empires*-Zusatz-CD-ROM trägt den Titel „Rise of Rome" (zu deutsch etwa „Der Aufstieg Roms"), soll Anfang November in den Läden stehen und zwischen DM 50,- und DM 60,- kosten. Für diesen stolzen Preis wird einiges geboten: Enthalten sind unter anderem drei komplett neue Kampagnen mit jeweils 20 Szenarien, die die Blütezeit des Römischen Reichs zum Inhalt haben und direkt von den *Age of Empires*-Designern stammen. An den Schlachten (die auf größeren Karten als im ursprünglichen Spiel stattfinden) sind vier zusätzliche Kulturen – Römer, Mazedonier, Karthager und Palmyrer – beteiligt, die sogar fünf neue Einheiten



mitbringen, darunter Kamelreiter, gepanzerte Elefanten, Galeeren, Steinschleudern und prunkvolle Streitwagen mit seitlichen Spikes. Das neue Grafikset enthält 25 neue Bauwerke mit original römischer Architektur – unter anderem auch ein prächtiges Kolosseum als Weltwunder.

für jeweils 50 Personen), brauchen Sie für die Produktion neuer Einheiten große Mengen an Nahrungsmitteln, so daß ein Großteil Ihrer Zivil-Bevölkerung mit dem Erlegen von Rehen und Wildschweinen, dem Fischfang und dem Bewirtschaften der Felder beschäftigt ist. Anders als in *Age of Empires 1* haben die Bauernhöfe einen unbegrenzten „Vorrat" an Getreide, Feldfrüchten und Gemüse; die Äcker werden also nicht allmählich unbrauchbar, sondern können theoretisch unendlich lange genutzt werden. Falls sich Ihre Landarbeiter jedoch nicht um die Felder kümmern, wuchert an allen Ecken und Enden das Unkraut, und die Ernte-Arbeiten dauern entschieden länger. Den tierischen Nachwuchs regelt das Programm automatisch: Sobald beispielsweise ein Karnickel zur Strecke gebracht wurde, taucht ein Exemplar derselben Spezies an anderer Stelle wieder auf. Auch Holz gehört zu den regenerativen Ressourcen: Wer sein Wäldchen bis auf die Wurzeln niederholzt, brauchte sich in *Age of Empires 1* nicht zu wundern, wenn er irgendwann ohne Baumaterial dastand. Damit Ihnen das diesmal nicht passiert, wächst der Bestand im Lauf der Zeit nach, solange Sie noch einen Baum stehen lassen – allerdings sehr, sehr langsam. Ein Anlegen von Schonungen à la *Anno 1602* ist nicht möglich. Die Funktion des Goldes hat sich grundlegend gewandelt: Während die Goldklumpen bislang wie Steine einfach in der Gegend herumlagen und von den Dorfbewohnern nur noch eingesammelt werden mußten, fungiert das Edelmetall seit neuestem als Zahlungsmittel. An Goldmünzen kommen Sie nur heran, wenn Sie überschüssige Waren verkaufen, Steuern erheben oder es sich auf direktem Wege (sprich: durch Plünderungen) unter den Nagel reißen. Der Umtausch von Nahrungsmitteln oder Holz in Gold war bereits im Vorgänger möglich, indem man Handelsschiffe auf die Reise schickte. Das Wirtschaftssystem in *Age of Empires 2* ist da schon wesentlich ausgefeilter, erreicht aber bei weitem nicht die Komplexität eines *Anno 1602* mit seinen über 20 verschiedenen Gütern.

Handel im Wandel

Besonders wertvolle Erzeugnisse (zum Beispiel Werkzeuge) entstehen, wenn man mehrere Rohstoffe miteinander kombiniert. Was genau in Ihren Handwerksbetrieben produziert wird, ist von der Epoche, der Zivilisation und den erforschten Technologien abhängig und läßt sich vom Spieler nicht beeinflussen. Diese Güter bietet man dann – genauso wie Überschüsse an Holz, Steinen und Eisenerz – auf einem Marktplatz an. Umgekehrt kann man sich von den Konkurrenten jene Materialien anliefern lassen, die man selbst nicht oder in zu geringen Mengen besitzt – natürlich gegen ein entsprechendes Entgelt. Der Preis ergibt sich automatisch aus Angebot und Nachfrage und kann seitens des Spielers nicht verändert werden – einer der wichtigsten Unterschiede zu Wirtschaftssimulationen wie *Anno 1602*. Auch die Entfernung zwischen Käufer und Verkäufer beeinflußt die Konditionen. Wer regelmäßig bei den Mitbewerbern einkauft oder von ihnen Güter bezieht, richtet zweckmäßigerweise eine Handelsroute ein: Der Transport der Waren erfolgt entweder auf dem Seeweg (von Hafen zu Ha-


Von den Feldern wird die Ernte direkt in die Windmühle gebracht. Ein Marktkarren transportiert die Nahrungsmittel anschließend zum nahegelegenen Hafen, wo sie in den Laderaum mächtiger Segelschiffe verladen werden.

Durch Gebäude verdeckte Person

Spion

ick to select this building.

fen) oder auf dem Landweg (von Marktplatz zu Marktplatz). Voll beladene Schiffe bzw. Marktkarren pendeln dann zwischen den beiden Stützpunkten hin und her. Gehandelt werden darf auch mit Völkern, deren Siedlungen sich außerhalb der Karte befinden. In diesem Fall verschwinden die Segelschiffe und Karren am Kartenrand und kehren nach einiger Zeit zurück. Als Händler müssen Sie stets damit rechnen, daß sich in den Wäldern oder auf hoher See finstere Schurken herumtreiben und Ihre Karawane überfallen – schwerbewaffnete Eskorten sind daher unerläßlich.

Gefahrenzulagen

Falls Sie Ihre Kindheit größtenteils inmitten ausgedehnter Playmobil- und Lego-Burgen verbracht haben, dann wird Ihnen allein beim Anlick der stattlichen *Age of Empires 2*-Anlagen das Herz aufgehen. Wo anfangs noch eine kleine Trutzburg ausreicht, muß es im fortgeschrittenen Stadium schon eine massive Kaiserburg mit allem Drum und Dran sein – inklusive Stadtmauern, Türmen, Zugbrücken und Toren (die von den Programmierern übrigens scherzhaft als „Bill-Gates" bezeichnet werden). Diese Eisengatter öffnet und schließt man per Mausklick ganz nach Belieben. Mauern lassen sich nicht nur wie bisher diagonal, sondern auch waagrecht und senkrecht verlegen, was die abenteuerlichsten Konstruktionen ermöglicht. Selbst wenn Sie eine friedliche Koexistenz anstreben, Allianzen eingehen oder fleißig Tributzahlungen an Ihre Gegner leisten, besteht ständig die Gefahr, daß mißgünstige Nachbarn aus der angrenzenden Provinz in die Ländereien einfallen und die Siedlungen niederbrennen. Daher sollten Sie Burgen, Türme, Kirchen und Kasernen mit militärischen Einheiten verstärken, was die Angriffs- und Verteidigungswerte (Hit-Points) der Bauwerke extrem verbessert. Beispielsweise nehmen Türme und Stadttore jeweils maximal zehn Bogenschützen auf, während Festungen gar bis zu 30 Einheiten verkraften. Da die Einheiten – anders als in *Die Siedler 3* – nicht auf den Zinnen einer Burg erscheinen, weiß der Gegner nicht, wie viele Einheiten sich im Inneren einer Burg befinden. Konsequenz: Man merkt erst durch den prasselnden Pfeilhagel, mit welcher Übermacht man sich da eingelassen hat. Um die Gegenwehr besser einschätzen zu können, schickt man Spione los, die für den Gegner wie harmlose Dorfbewohner aussehen. Diese Spitzel bringen zudem in Erfahrung, wie viele Ressourcen ein Stamm angesammelt hat.



Die Schmiede verarbeitet das Eisenerz zu Waffen und Werkzeugen.

ADD-ON



Mitte August ist es soweit: In der Reihe MAXIMUM FUN erscheint mit *AoE – Die neue Epoche 2* die Fortsetzung der populären *Age of Empires*-Zusatz-CD-ROM. Ebenso wie der erste Teil umfaßt auch *Die neue Epoche 2* vier komplette Kampagnen (diesmal unter Beteiligung der Shang, Cosonen, Perser, Sumerer), über 20 Multiplayer-Karten, ca. 300 Einzelspieler-Missionen, 20 zusätzliche Kampagnen, ein Windows-Desktop-Theme sowie das aktuelle Programm-Update. Das alles gibt's für erschwingliche DM 29,95 im Fachhandel. Wer den ersten Teil verpaßt hat, greift zur günstigen Compilation: DM 39,95 kostet der Doppelpack, der unter anderem acht Kampagnen, über 40 Mehrspieler-Karten und mehr als 500 ausgewählte Einzel-Missionen enthält. Besonderes Schmankerl: Auf der CD-ROM befinden sich auch die prämierten Sieger-Karten des großen PC Games-Level-Wettbewerbs.


Eine japanische Armee rückt aus: Die Einheiten sind nach Typen sortiert – vorneweg Samurais, dahinter Bogenschützen, Armbrustschützen und Steinschleudern.


Die Anzahl der Fähnchen auf einem Marktplatz oder Hafen gibt die Wichtigkeit des Umschlagplatzes an - je umfangreicher das Warenangebot, desto mehr Flaggen.

Jäger der verlorenen Schätze

Bringt man angeschlagene Untertanen in Kirchen und Burgen unter, erholen sich die Einheiten allmählich. Mönche (ersetzen die *Age of Empires*-Priester) erfüllen den gleichen Zweck und schaffen es obendrein, durch engagiert vorgetragene Predigten feindliche Einheiten zu „konvertieren" und zum Desertieren zu überreden – was allerdings bei sehr religiösen Einheiten wie dem Paladin von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Die Mönche sind auch die einzigen Einheiten, die mit den seltenen und daher heißbegehrten Relikten (treten an die Stelle der *Age of Empires*-Artefakte) etwas anfangen können. Was bringt so ein Heiligtum? Wenn Sie ein Relikt in einer Kirche aufbewahren, produziert es automatisch Gold. Im Kampf wirken sich die kleinen goldenen Truhen vorteilhaft auf die Kampfkraft Ihrer Männer aus, wenn ein Relikt Bundesladen-artig vor der Armee hergetragen wird. Anders als in *Age of Empires 1* ist es nicht mehr möglich, ganze Gebäude per „Beschwörung" zu übernehmen. Stattdessen muß man die Bauwerke in *C&C*-Manier so weit ramponieren, bis man nicht mehr von „neuwertig" sprechen kann. Wer das Objekt anschließend von einem Dorfbewohner reparieren läßt, bekommt automatisch das Eigentum an diesem Haus zugesprochen. Mußte man sich bei *Age of Empires 1* nicht weiter um seine beschädigten Gebäude kümmern, verschlechtert sich der Zustand brennender Bauwerke nun zusehens. Noch dramatischer wird die Situation, wenn die Flammen auf ein benachbartes Bauwerk übergreifen. Wurde ein Gebäude bis auf die Grundmauern zerstört, verbleibt inmitten der Trümmer ein Schutthaufen, der immerhin die Hälfte des Baumaterials ausmacht und einfach mitgenommen werden darf – ein Umstand, den besonders nomadische Völker ausnutzen.

Reine Einstellungssache

Die isometrischen Karten mit mehreren Höhenstufen (wirken sich auf die Geschwindigkeit und die Kampfkraft der Einheiten aus) sind mehr als dreimal so groß wie in *Age of Empires 1* und werden zu Spielbeginn vom „Nebel des Krieges" verhüllt, so daß Sie das Gebiet zunächst erkunden müssen. Echte Sichtlinien wie etwa in *Commandos* wird es aus Performance-Gründen nicht geben, ebensowenig werden Wettereinflüsse, Jahreszeiten, Tag-/Nachtwechsel und Naturkatastrophen simuliert. Taktikern eröffnen sich dennoch ähnliche Möglichkeiten, wie man sie sonst nur von Hardcore-Echtzeit-



Age of Empires 2 erstreckt sich über vier Epochen. Für jedes der 13 Völker mußten demnach alle Gebäude im Stil des jeweiligen Zeitalters angepaßt werden. Der direkte Vergleich zeigt jeweils ein- und dasselbe Gebäude aus der Ära der Lehnswesen und dem Zeitaltalter der Burgen.





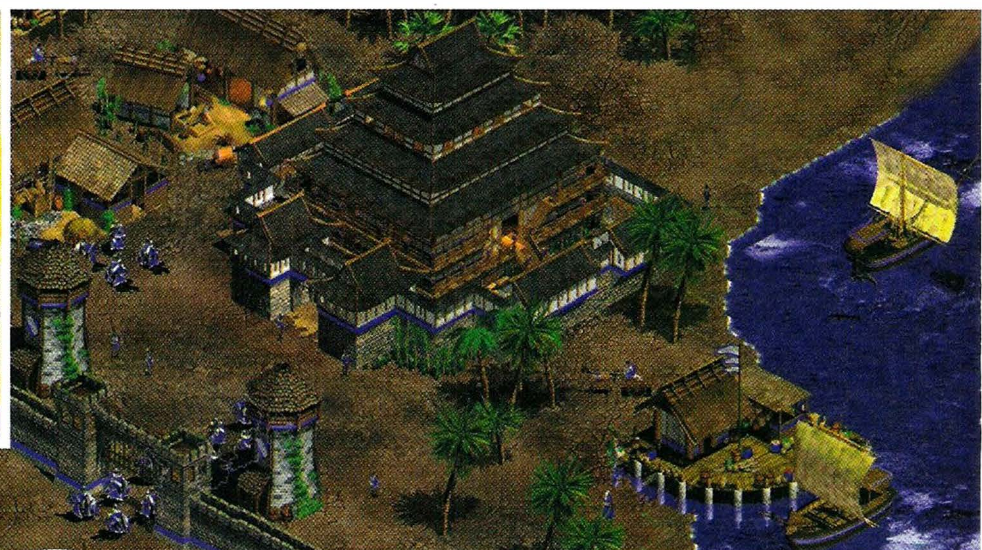
Wenn Sie bemerken, daß eine feindlich gesonnene Einheit durch das offene Gatter schlüpfen will, klicken Sie einfach kurz auf das Tor, und das schwere Eisengitter rauscht nach unten – mit entsprechend unangenehmen Folgen für den Eindringling.

Strategiespielen gewohnt ist. Je nach Position und Einsatzzweck verpassen Sie Ihren Einheiten eine der drei Aggressionsstufen „Aggressiv", „Defensiv" und „Passiv" (die Standardeinstellung). Sie geben also nur das grundsätzliche Verhalten vor, den Rest erledigen Ihre Truppen nach bestem Wissen und Gewissen; beispielsweise schützen sich Ritter mit ihren Schilden automatisch vor einprasselndem Pfeilhagel. Die defensive Einstellung eignet sich vor allem zum Bewachen einzelner Gebäude oder Einheiten. Truppen mit dem „Defensiv"-Befehl lassen sich auf keine kräfteraubenden Scharmützel ein und folgen fliehenden Gegnern nur bis zu einer bestimmten Grenze, ehe sie an ihren angestammten Platz zurückkehren. Dadurch schließen Sie weitestgehend aus, daß die Soldaten in einen tödlichen Hinterhalt gelockt werden. In Kampfhandlungen schaltet man zweckmäßigerweise in den Aggressiv-Modus um, was bewirkt, daß Feinde auch über längere Strecken gejagt werden und die Krieger bis zum letzten Blutstropfen kämpfen. Darüber hinaus darf man konkrete Kommandos wie „Verfolgen", „Erkunden" (nützlich für das Freilegen der Karte), „Patrouillieren" (Hin- und Hermarschieren zwischen mehreren Punkten) und „Bewachen" erteilen. Das funkelnigelnagelneue Wegpunkte-System erleichtert das Koordinieren mehrerer Gruppen. Zusätzlichen Komfort erhält *Age of Empires 2* durch Hotkeys (Tastatur-Kommandos für häufig benutzte Aktionen), die Sie selbst festlegen dürfen.

Gut in Form

Chaotische Massenschlachten wie in *Age of Empires 1* gehören dank der Formationen der Vergangenheit an – jetzt ist Disziplin angesagt. Sie markieren eine Gruppe von Einheiten, klicken das gewünschte Formations-Icon an, und schon nehmen Ihre Truppen eine bestimmte Aufstellung an. Je nach Einsatz-Zweck (Kampf, Eskorte, Verteidigung etc.) wählen Sie zwischen Zweier-Reihen, Linien, Quadern, Halbkreisen oder Keilen. Wertvolle Einheiten wie Könige schützt man also sinnvollerweise durch einen umgebenden Quader aus Soldaten. Daneben ist es auch möglich, individuelle Formationen zu bilden, die dann auch im größten Getümmel beibehalten werden. So marschieren Nahkämpfer (Soldaten, Ritter) tapfer vorneweg, während Langstrecken-Einheiten wie Bogen- und Armbrustschützen stur hinterhertrotten. Mit zwei Pfeiltasten kann man die Formationen außerdem stufenlos in beide Richtungen rotieren lassen. Eine Automatik-Funktion nimmt Ihnen auf Wunsch die Detailarbeit ab und ermittelt für Sie die optimale Anordnung. Haben diese Formationen außer der einfacheren Handhabung









Je nach Volk und Zeitalter haben die Festungen einen charakteristischen Look, der sich möglichst an den geschichtlichen Überlieferungen orientiert.

Trebuchets sind die Schlüssel-Einheit bei jeder Burgbelagerung. Nachteil: Die Bauteile müssen zunächst per Karren zum Einsatzort gebracht und dort aufgebaut werden.

noch einen weiteren Vorteil? Aber unbedingt: Denn es kommt seit neuestem entscheidend darauf an, aus welcher Richtung Ihre Einheiten angegriffen werden. Erfolgen Schwerthiebe und Pfeilhagel hinterrücks, erleidet das Opfer um 50% mehr Schäden, als wenn es zu einer Auseinandersetzung von Angesicht zu Angesicht kommt. Überfälle von der Seite bringen dem Angreifer immerhin noch einen 25%igen Bonus.

Lebenskünstler

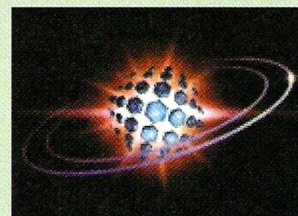
An der vertrauten Benutzeroberfläche wird sich wenig ändern: Mit der linken Maustaste werden Objekte ausgewählt, die rechte bleibt der Automatik vorbehalten. Klickt man mit einem selektierten Bauern ein Feld an, wird er augenblicklich losmarschieren und mit der Ernte beginnen. Analog bedeutet ein Rechtsklick auf einen kapitalen Hirsch: Halali – die Jagdsaison ist eröffnet. Auf ähnliche Weise werden beschädigte Gebäude repariert, Feinde angegriffen und Bäume abgeholzt. Jeder Dorfbewohner verwandelt sich wahlweise in einen Jäger, Fischer, Handwerker, Bauern, Holzfäller oder Minenarbeiter (Steine/Gold). Abhängig vom Typ der markierten Einheit ändert sich auch das Menü in der Leiste am unteren Bildschirmrand: Bei Dorfbewohnern werden Menüs für wirtschaftliche und militärische Gebäude angezeigt, während Sie bei Kriegern und Schiffen die Wahl zwischen mehreren Formationen und anderweitigen Befehlen (Einheit verfolgen, Stellung halten etc.) haben. Während man in *Age of Empires 1* und etlichen anderen Echtzeit-Strategiespielen dazu gezwungen war, jede Einheit einzeln und nacheinander zu rekrutieren, ermöglicht Teil 2 zeitsparende Serienproduktionen. Drei Paladine und elf Bogenschützen gefällig? Einfach entsprechend oft das Icon anklicken, und die Krieger werden einer nach dem anderen ohne weiteres Zutun „hergestellt". Wenn Sie per Tastendruck einen Sammelpunkt festlegen, marschieren frisch produzierte Soldaten direkt an einen bestimmten Ort. Noch komfortabler wird *Age of Empires 2* durch „Bookmarks", eine Art Lesezeichen-Funktion: Genauso wie man bei *Command & Conquer* mit der H-Taste sofort beim Bauhof landet, dürfen Sie hier eigene Sprungmarken definieren – das kann Ihre Burg sein, ein Ackergebiet oder Ihr Hafen. Dadurch spart man sich zeitraubendes Scrollen zu häufig angesteuerten Stellen. Die von vielen *Age of Empires*-Fans als lästig empfundene Beschränkung der maximalen Einheiten-Zahl wurde abgeschafft; künftig stellen auch Truppenstärken von 100 oder 200 Mann kein Problem dar. Um mehr Überblick auf der Minimap zu schaffen, können Sie zwischen verschiedenen Modi hin- und herschalten und die Anzeige auf Rohstoff-Lagerstätten, Handelsrouten oder Kampfhandlungen beschränken.

Welt-Wunder gibt es immer wieder

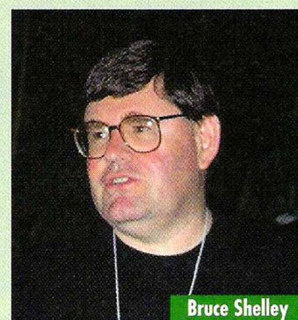
Bedingt durch den Handel umfaßt die Liste an Spielzielen einen zusätzlichen Eintrag: Neben den Disziplinen „Feinde unterwerfen", „Weltwunder bauen", „Relikte einsammeln", „Ruinen besetzen" und „Highscore erzielen" zählt diesmal auch das Anhäufen von Reichtümern als Sieg – wer zuerst eine bestimmte Menge Gold erwirtschaftet, entscheidet das Szenario für sich. Während sich in den mitgelieferten Szenarien nur der Schwierigkeitsgrad und das Spielziel anpassen lassen, wird man mit dem Karten-, Missions- und Kampagnen-Editor die Möglichkeit haben, die „KI-Scripts" auf die ganz persönlichen Vorlieben abzustimmen. Diese KI-Scripts regeln bis in die kleinsten Details das Verhalten und die Strategie der Computergegner. Während diese fortgeschrittenen Features etwas mehr Einarbeitungszeit erfordern, ist der wesentlich erweiterte Editor genauso einfach zu bedienen wie bisher: Umfangreiche Auswahlmenüs enthalten sämtliche Einheiten, Gebäude und Texturen, die Sie in beliebiger Menge auf der Karte verteilen. Wem das zu aufwendig erscheint, dem liefert der Zufallskarten-Generator quasi unendlich viele Szenarien mit fairen Ausgangs-Situationen. Programmgenerierte Karten erfordern natürlich eine besonders clevere Programmroutinen, damit sich die Strategien der Computergegner nicht allzu leicht durchschauen lassen. Daher analysiert das Programm permanent Ihr Vorgehen, um dann gezielt darauf reagieren zu können. Beispiel: Wenn Sie die Siedlungen des Computers stets von derselben Seite attackieren, wird er sich dieses



ENSEMBLE STUDIOS



Die Ensemble Studios aus Dallas sind die Shooting Stars der PC-Spiele-Szene. Gleich mit ihrem ersten Titel haben die Texaner einen Welterfolg gelandet – und das in einem Genre, das Westwood (*Command & Conquer: Alarmstufe Rot*) und Blizzard (*WarCraft 2, StarCraft*) schon fast komplett unter sich aufgeteilt hatten. Das bei Microsoft unter Vertrag stehende Team setzt sich größtenteils aus ehemaligen Mitarbeitern von id Software, MicroProse und Origin zusammen, die *Age of Empires* innerhalb von nur eineinhalb Jahren entwickelten. Aushängeschild der Ensemble Studios ist Spiele-Guru Bruce Shelley, der maßgeblich am Design von Sid Meier-Bestsellern wie *Civilization* oder *Railroad Tycoon* beteiligt war.



Bruce Shelley

IM VERGLEICH

Kriterium	Age of Empires	Age of Empires 2
Anzahl der Völker	12	13
Völker	Ägypter, Assyrer, Babylonier, Chosenen, Griechen, Hethiter, Minoer, Perser, Phönizier,Shang, Sumerer, Yamato	Byzantiner, Kelten, Engländer, Franken, Germanen, Goten,Mongolen, Perser, Japaner, Sarazenen, Türken, Wikinger, Chinesen
Epochen	Altsteinzeit, Jungsteinzeit, Bronzezeit, Eisenzeit	Frühes Mittelalter, Zeitalter des Lehnswesens, Zeitalter der Burgen, Zeitalter der Kaiser
Ressourcen	Holz, Steine, Gold, Nahrungsmittel	Holz, Steine, Gold, Nahrungsmittel, Eisenerz
Erforschbare Technologien	> 100	> 100
Auflösung	640x480, 800x600 1.024x768	800x600 1.024x768
Farbtiefe	256 Farben	256 Farben
Perspektiven	1	1
Zoomstufen	1	1
Ansicht	Isometrisch	Isometrisch
Handel	Nur eingeschränkt	Ja
Wegpunkte	Nein	Ja
Formationen	Nein	Ja
KI-Vorgaben	Nein	Ja
Sammelpunkte	Nein	Ja
Verstärken von Gebäuden mit militärischen Einheiten	Nein	Ja
Szenario-/Kampagnen-Editor, Zufallskartengenerator	Ja	Ja
(Voraussichtliche) Hardware-Voraussetzungen	Pentium 90, 16 MB RAM, HD 30 MB, Win 95	Pentium 133, 32 MB RAM, HD 100 MB, Win 95
Multiplayer-Modus	Modem, Netzwerk (max. 8 Spieler)	Modem, Netzwerk (max. 8 Spieler)
Internet	Kostenloses Spielen in Microsofts Internet Gaming Zone (Weltranglisten, Turniere)	Kostenloses Spielen in Microsofts Internet Gaming Zone (Weltranglisten, Turniere)



Tätigkeiten wie das Fällen von Bäumen (links, Mitte) wurden erneut mit einer unglaublichen Liebe zum Detail animiert. Neu in Age of Empires 2: Wenn Sie einige Stämme stehen lassen, wachsen im Lauf der Zeit Jungbäume nach.

Treiben nicht sehr lange anschauen. Außerdem kommt die *Age of Empires 2*-Engine auch mit sehr frühzeitigen Angriffe des menschlichen Konkurrenten zurecht, etwa wenn dieser gleich zu Beginn Dutzende von billigen Einheiten produziert und damit gen gegnerischen Stützpunkt marschiert. Zudem sollen alle Einheiten etwas unberechenbarer agieren als bisher: Zum Beispiel können Super-Units wie der japanische Samurai sowohl mit Pfeil & Bogen als auch mit dem Schwert angreifen.

Microsofts bunte Tierwelt

Läßt sich die *Age of Empires*-Grafik überhaupt noch verbessern? Und ob! Was jedem *Age of Empires*-Kenner sofort auffällt: Die schier unglaubliche Detailverliebtheit der Bauwerke, die durch ein realistischeres Größenverhältnis zwischen Gebäuden und Einheiten möglich wurde. Außerdem wurde die bisherige Auflösung von 640x480 Bildpunkten nach oben geschraubt und beträgt nun mindestens 800x600 Bildpunkte bei 256 Farben, läßt sich mit einer vernünftigen Hardware-Ausrüstung aber auch problemlos auf 1.024x768 Bildpunkte erhöhen. Der „Zuschau-Effekt", der auch einen Großteil des Gameplays von *Anno 1602* und *Age of Empires* ausmacht, tritt bei *Age of Empires 2* noch stärker zutage, denn die mittelalterliche Welt ist spürbar „lebendiger" geworden: Delphine tollen durch die Wellen, Adler und Vogelschwärme kreisen im Wind, und Kaninchen hoppeln auf den Feldern umher. Die Animationen der Figuren und Tiere erreichen einen bislang nicht dagewesenen Qualitätsstandard – selbst für Einheiten ein und derselben Sorte wird es gleich mehrere unterschiedliche Varianten geben. Wenn die Charaktere gerade nichts zu tun haben, bleiben sie nicht einfach regungslos stehen, sondern spannen beispielsweise ihren Bogen nach oder unterhalten sich mit ihrem Nachbarn. Mit der gleichen Hingabe wurden die Gebäude animiert: So drehen sich beispielsweise die Flügel der Windmühle, Rauch steigt aus dem Kamin der Schmiede, und die Fahnen auf den Burgen flattern im Wind. Die Landschaften mit landestypischer Vegetation (Bambuswälder in China) wirken weitaus

naturgetreuer als beim Vorgänger. Das Geheimnis: Die Texturen, also die „Bodenbeläge" wie Gras, Erde, Geröll, Laub-Wälder, Morast, Sand usw., sind zehnmal so groß als zuvor. Statt vieler kleiner Kacheln, die sich oft wiederholen, wurden ganze Kartenabschnitte von den Ensemble-Grafikern per Hand mit Felsen, Bäumen, Unebenheiten und vielem mehr gestaltet. Da man die Karte nicht drehen kann, mußten sich die Programmierer einen Trick einfallen lassen, wie man Einheiten darstellt, die sich „hinter" Gebäuden, Bergen oder Bäumen aufhalten. Gelöst hat man dieses Problem dadurch, indem nur die Konturen einer Figur eingeblendet werden.

WER RENDERT AM SCHÖNSTEN?



Mit Netz und doppeltem Boden

Daß sich die Veröffentlichung von *Age of Empires 2* auf kommendes Frühjahr verschoben hat, ist auf zwei Faktoren zurückzuführen: Zum einen nimmt das Rendern und Animieren der Bauwerke und Einheiten eine Menge Zeit in Anspruch (immerhin handelt es sich um 13 Völker und vier Epochen), zum anderen wollen sich die Ensemble Studios viel Zeit zum Austesten des Kräfte-Gleichgewichts zwischen den Stämmen nehmen. Das betrifft insbesondere den Mehrspieler-Modus, der Modem-, Netzwerk- und Internet-Unterstützung vorsieht. Microsofts Internet Gaming Zone (www.zone.com) erwartet Sie zu exzessiven Burgbelagerungen für bis zu acht Personen und verlangt dafür noch nicht mal Extra-Gebühren. Das Ranglisten-System, das die weltweit besten *Age of Empires*-Strategen aufführt, sowie die Online-Wettbewerbe werden konsequent ausgebaut. Um das Problem der lästigen „Disconnects" (absichtliches Abbrechen einer verloren geglaubten Mehrspieler-Partie) in den Griff zu bekommen, werden in regelmäßigen Abständen automatisch Spielstände einer Partie angelegt. Spieler, deren Verbindung aus technischen Gründen gekappt wurde, haben nun die Möglichkeit, sich innerhalb einer bestimmten Zeitspanne wieder einzuloggen. Durch dieses Sicherheitsnetz steht auch ausgedehnteren Multiplayer-Schlachten nichts mehr im Wege, und Cheater und schlechte Verlierer haben künftig keine Chance mehr.

Vergangenheitsbewältigung

Age of Empires 2 ist mehr als eine simple Fortsetzung: Handel, Schiffahrt und Formationen lassen dem Befehlshaber enorm viel strategischen und taktischen Spielraum. Die offensichtlichsten Stärken liegen bei der Grafik – nie zuvor hat es ein Echtzeit-/Aufbau-Strategiespiel mit derart prächtig gerenderten Animationen, Gebäuden und Einheiten gegeben. Beim Anblick der *Age of Empires 2*-Grafik muß es der versammelten Konkurrenz – inklusive Sunflowers und Blue Byte – angst und bange werden. Die Ensemble Studios werden übrigens auch nach *Age of Empires 2* Echtzeitstrategie-Geschichte schreiben: Designer Bruce Shelley plant nach eigenen Aussagen eine regelrechte *Age of Empires*-Serie. In *Age of Empires 3*, das freilich erst im kommenden Jahrtausend erscheinen wird, wäre dann konsequenterweise die Neuzeit an der Reihe – also die Ära nach dem Jahr 1450. Gefaßt machen darf man sich in diesem Fall unter anderem auf die Entdeckung Amerikas, die Renaissance, die Reformation und die Französische Revolution. Die Ensemble Studios werden den Strategie-Fans also auch in den nächsten Jahren viel Freude bereiten – und PC Games wird diese Entwicklung natürlich genauestens verfolgen und in aller Ausführlichkeit darüber berichten.

Petra Maueröder ■


Im „Frühen Mittelalter" sehen die Gebäude natürlich noch nicht halb so spektakulär aus wie in den späteren Epochen.

FACTS

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Microsoft
Beginn	1. Quartal '98
Status	60%
Release	1. Quartal '99

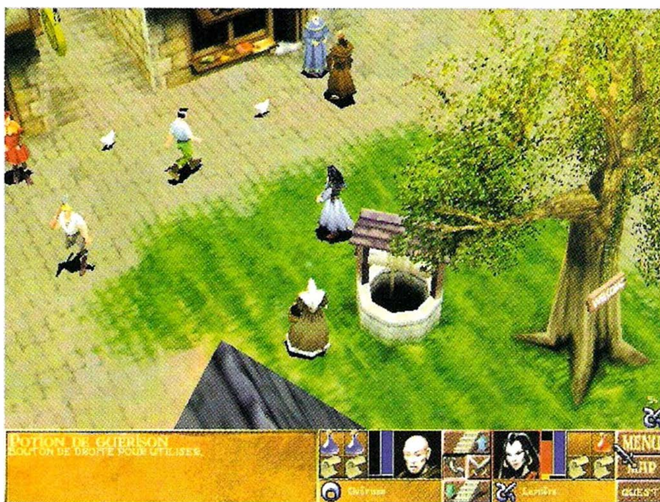
Vergleichbar mit
Age of Empires, Anno 1602

Darkstone (Arbeitstitel)

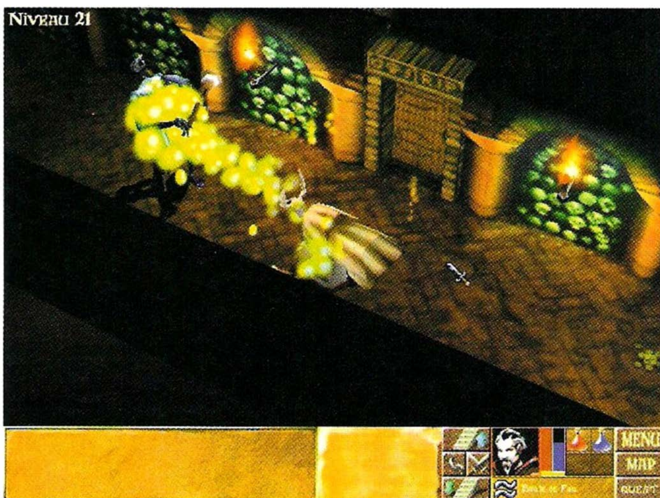
Diabolische Drei



Schattenwurf, Lightsourcing, rotierbare Kamera, Zoom – die Engine gibt dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten zur freien Entfaltung des persönlichen Geschmacks.



Im kleinen Dialogfeld werden zu neu erworbenen Gegenständen kurze Erläuterungen eingeblendet, die auf die genaue Funktionsweise eingehen.



Das haut den stärksten Gegner um – Feuerbälle sind grafisch ebenso effektvoll wie effektiv. Im Laufe des Spiels wird man aber noch mächtigere Zauber finden.

Sapperlott, wo kommen plötzlich die ganzen Rollenspiele her? Nach Zeiten der Finsternis wird das scheintote Genre wieder quicklebendig. Ausgerechnet in Frankreich, dem Land, mit dem man eher Fernweh als Fantasy assoziiert, entsteht ein 3D-Vetter Diablos.

Gelernt ist gelernt: *Heart of Darkness*, aktueller Entwicklungszeit-Champion, wurde zur Hälfte von ehemaligen Mitarbeitern von Delphine Software geschaffen. *Darkstone* ist ebenfalls von Delphine und auch immerhin schon seit drei Jahren in der Mache. Doch der Abschirmdienst funktionierte diesmal fast perfekt. Kaum eine Menschenseele hat bis heute etwas über das Projekt erfahren, obwohl es den ersten Namenswechsel schon hinter und den zweiten noch vor sich hat: Ursprünglich sollte das Rollenspiel auf den Namen *„Dragon Blade"* hören, doch der war aus rechtlichen Gründen dann doch nicht zu haben. Nun heißt es vorübergehend *Darkstone* – „weil es dunkel ist und weil viele Steine vorkommen" –, bevor es seinen endgültigen Namen bekommt. Doch weil Namen bekanntlich Schall und Rauch sind, aber das Spiel noch vor Weihnachten erscheinen soll und schon verflixt interessant aussieht, wollen wir nicht bis zur offiziellen Taufe warten und verraten Ihnen schon, worum es dabei gehen wird.

Rollenspiel mit Direct3D?

Diablo in 3D, das klingt griffig und vereint überdies zwei Erfolgsgaranten – das Herz eines jeden Pressesprechers macht Freudensprünge, wenn er so ein Spiel ankündigen darf. Im monstergefüllten Kerker konnten wir uns aber selbst davon überzeugen, daß die Ähnlichkeit nicht nur auf dem Papier besteht, sondern daß das „Klick, klick, klick, wir hau'n Dich weg"-Prinzip tatsächlich mehr als nur ein bißchen an den Blizzard-Hit erinnert. Dabei läßt sich die Kamera aber frei drehen und zoomt den Helden per Tastendruck auch ganz nah auf die Pelle. Die dunklen Steine, die es da unten gibt, werden durch effektvolle Fackeln illuminiert – diese gehören zu den verschiedenen Lichtquellen, die das Gemäuer echtzeitberechnet erhellen. Über die 32 verschiedenen Zaubersprüche freut sich das Auge, während die Gegner erzittern. Kein Wunder, daß man dabei auf die Kraft von Direct3D vertraut.

Etwas weniger effektgespickt, aber voll liebevoller Details präsentiert sich die Oberwelt. Ein Huhn flattert aufgeregt um den Marktplatz, und ein kleiner Junge hüpft freudig umher, während die anderen Dorfbewohner geschäftig herumwuseln. Hier ist kaum mehr irgendeine Ähnlichkeit mit den Ölgötzen des *Diablo*-Dorfes zu erkennen, alles wirkt so lebendig wie in einem *Ultima*-Abenteuer. Wenn dann einer mit umgehendem Verhungern droht, sollte ihn der Spieler nicht sofort füttern, merkt man, daß die Spieltiefe *Diablo* bei weitem übersteigt. Doch trotz Hungergefühlen und nächtlichen Szenen in der Stadt soll die Angelegenheit wohl weniger komplex werden als die *Ultima*-Serie. Spätestens, wenn man beim Plaudern erfährt, daß ein nahegelegenes Kloster abgefackelt wurde, dürften auch *Diablo*-erprobte Spieler wieder ein Déjà-vu-Erlebnis haben.

Klassische Klassen

Aufmerksamen Lesern ist sicher die wiederholte Verwendung des Plural in diesem Artikel nicht entgangen. Richtig vermutet, Sie sind nicht allein in *Darkstone*. Bis zu acht Spieler in Netzwerk oder Internet können miteinander eine klassische Party bilden oder sich zu mehreren rivalisierenden Teams zusammenschließen. Wer allein spielt, darf immer noch zwei Charaktere steuern, die sich gegenseitig beistehen können – oder aber als Einzelkämpfer losziehen. Was

dimensionalität

LICHTQUELLEN



Trotz einer sehr hohen Lichtintensität verschwimmen die Hintergrundtexturen bei Darkstone um keinen Pixel.

CHARTAKTERE

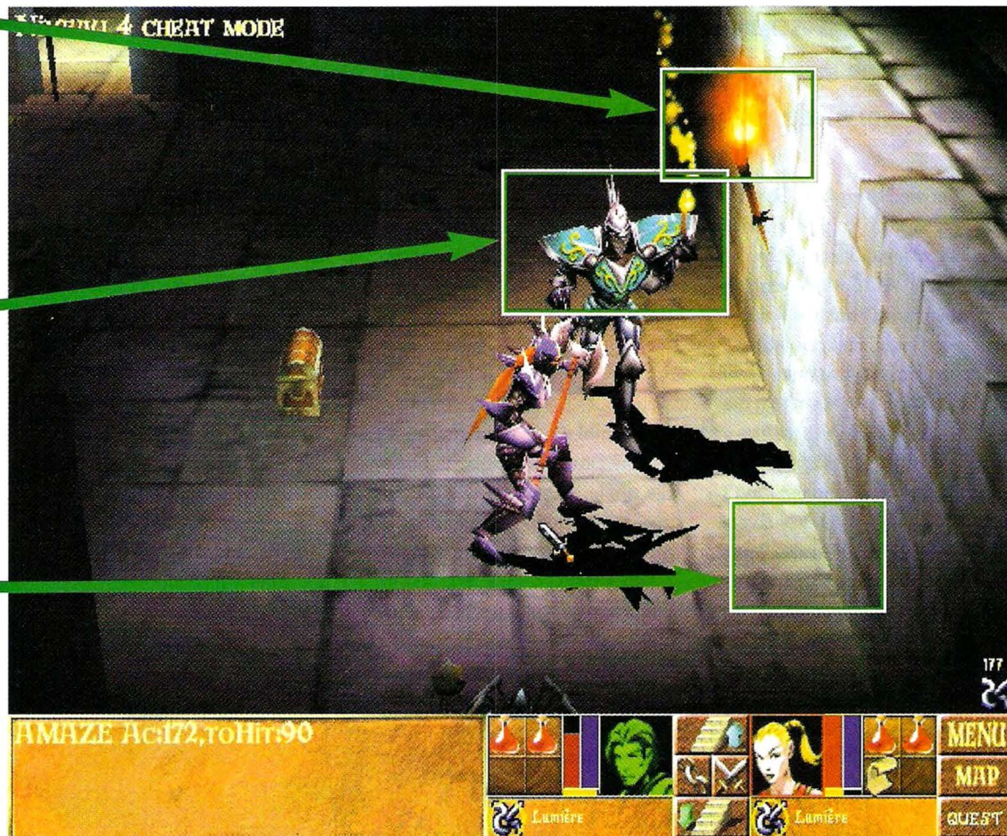


PC- typisch legt Darkrstone bei den einzelnen Charakteren großer Wert auf die Darstellung der Details.

TEXTUREN

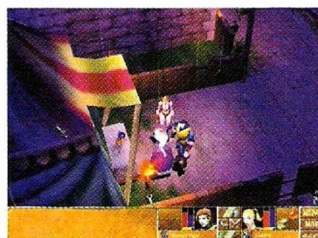


Am deutlichsten tritt der Unterschied bei den Texturen hervor. FF7 wurde eindeutig für die Konsole entwickelt.

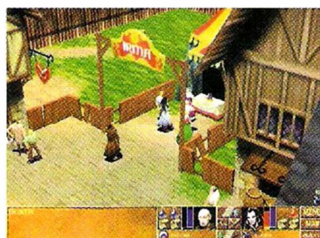


die Klassen angeht, macht Delphine keine Experimente: Kämpfer, Magier, Priester und Dieb, die Ur-Elemente der Rollenspiele sind mit dabei. Alle viere gibt's in einer männlichen und einer weiblichen Variante, letztere recht leicht bekleidet.
Langsam ist es auch an der Zeit, das Geheimnis um Drakk zu lüften und ein paar Worte zur Story zu verlieren. Drakk ist ein Drache und seines Zeichens Bösewicht vom Dienst. Er benutzt einen magischen Morolithen, um den Bewohnern des Landes die Kräfte zu entziehen und sie langsam, aber sicher in Felsen zu verwandeln. Um der Welt dieses wahrhaft harte Schicksal zu ersparen, macht sich der Spieler nun auf die Suche nach sieben magischen Kristallen, die einst eine Zaubergilde schuf und mit denen man die Zeit anhalten kann. Und wie das bei solchen mehrteiligen Magiesets üblich ist, wurden im Laufe der Zeit die Einzelteile gleichmäßig über die Lande verstreut, damit der Spieler auch ordentlich was zu suchen hat. Dabei kommt er durch finstere Verliese und durchforstet Burgen und Höhlen, bis er die begehrten Zauberklunker hat. Ist das vollbracht, so muß nur noch ein Weg gefunden werden, aus Drakk einen toten Drachen zu machen...
Daß das nicht so schnell geht, erahnt man spätestens nach Lektüre einiger Zahlen. 22 Waffen und sogar 86 Monstertypen dürften nicht so schnell Langeweile aufkommen lassen. Und selbst wenn man die Aufgabe erfüllt hat, kann man wieder von vorn anfangen und hat neu generierte Dungeons – wie bei *Diablo*. Womit wir wieder beim Ausgangspunkt wären.
Rollenspieler werden jetzt nach Details über die Charakterentwicklung fragen. Doch so gerne wir auch wollten, darüber können wir noch nicht viel berichten. Delphine hüllt sich in Schweigen und verrät nur, daß es wie üblich Erfahrungspunkte geben wird, die eine große Rolle spielen. Außerdem wird man die Helden natürlich wieder durch gezielte Einkäufe und allerhand Entdeckungen aufpäppeln können. Doch an diesen Details ändert sich noch fast täglich etwas. Die Zeit bis zum geplanten Veröffentlichungstermin im Oktober 1998 will genutzt werden. Nachdem die Engine bis auf Kleinigkeiten steht und einen sehr runden Eindruck macht – momentan müssen nur noch die Kamerapositionen optimiert werden –, widmet man sich fast nur noch dem Gameplay selbst. Delphine weiß, daß es gerade bei Rollenspielen mit überlegener Technik nicht getan ist, sondern daß auch die Spielbalance stimmen muß. An dieser wird die nächsten Monate gefeilt werden – wenn's sein muß, wird der Veröffentlichungstermin eben noch ein paar Wochen verschoben. Wir sind gespannt, ob die Genialität *Diablos* in eine neue Dimension gerettet werden kann, und werden Sie über den endgültigen Namen ebenso auf dem laufenden halten wie über die weitere Entwicklung.

Andreas Lober ■



Während's unten immer dunkel ist, wechseln sich auf der Oberwelt Tag und Nacht ab.



Schön ausgearbeitete Details, wehende Gewänder und hübsche Animationen zeichnen die Figuren aus.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Delphine Softw.
Beginn	August '95
Status	Alpha
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Diablo, Hexplore, Final Fantasy 7

Rent-A-Hero

Held des Tages

Wenn holde Prinzessinnen spurlos verschwinden oder Drachen das Königreich terrorisieren, schlägt die Stunde smarter Helden, die man sich auf der Fantasy-Insel Tol Andar einfach mietet. Einer davon ist Rent-A-Hero-Hauptdarsteller Rodrigo – vorwitzig wie Guybrush, draufgängerisch wie Indy und fast so cool wie Vollgas-Biker Ben.

Nur weil LucasArts' *Grim Fandango* im Reich der Toten spielt und Blizzard die Entwicklung der *WarCraft Adventures* kürzlich eingestellt hat, heißt das noch lange nicht, daß das letzte Stündchen für das Adventure-Genre geschlagen hat. Nachdem sich die Großen der Branche – LucasArts und Sierra – immer mehr aus diesem Geschäft zurückziehen und mit *King's Quest 8* bzw. *Indiana Jones 5* verstärkt in Lara Crofts Revieren wildern, bangen die Fans legendärer Serien wie *Simon the Sorcerer*, *Baphomets Fluch* oder *Monkey Island* um Nachschub. Gerade rechtzeitig kommt da die überraschende Ankündigung des Wiener Neo-Teams, das sich unter anderem mit dem Einbrecher-Strategiespiel *Der Clou* einen Namen gemacht hat und jetzt kurz vor der Fertigstellung eines spektakulären Point & Click-Adventures steht: *Rent-A-Hero.*

Reif für die Insel

Schon mal einen Gloomstone gesehen? Das sind magische Steine, die die unmöglichsten Aggregatszustände annehmen können und noch eine Reihe anderer nützlicher Eigenschaften aufweisen. So ein Gloomstone kann leuchten, ungemein heiß werden und sogar schweben – was auch das Geheimnis von Rodrigos fliegendem Gleiter erklärt. Ohne diese Gloomstones geht nichts auf der Insel Tol Andar, die es inklusive Neben-Inseln auf fast 40 Schauplätze bringt und von Dutzenden durchgeknallten Bewohnern bevölkert wird. Dort betreibt auch Hauptdarsteller Rodrigo seine Helden-Agentur, die sich auf das Retten von Prinzessinnen spezialisiert hat – ein Marktsegment mit enormer Konkurrenz, schlechtem Image und mieser Bezahlung. Wie's der Zufall will, wird Tol Andar in letzter Zeit immer öfter von Freibeutern attackiert, die die Insel von ihren schwebenden Piratenschiffen aus bombardieren. Und natürlich wittert unser Held seine Chance, endlich einmal ganz groß rauszukommen...



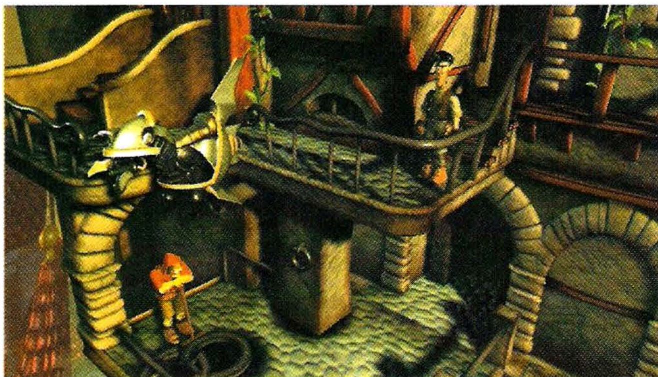
„Ausgezeichnete" Grafik

Okay, mit der Fußball-Weltmeisterschaft hat's nicht ganz geklappt, aber dafür dürfen die Österreicher stolz auf die Grafiker von Neo sein. Die haben nämlich schon Monate vor der *Rent-A-Hero*-Veröffentlichung den angesehenen Animago 3D-Award 1998 abgestaubt. Herzlichen Glückwunsch, aber was ist das eigentlich? Dieser Preis hat im Bereich Computer-Grafik und -Animation einen ähnlichen Stellenwert wie der Bambi oder die Goldene Kamera im TV-Bereich. Das Beeindruckende an der Grafik, die auf edlen Silicon Graphics-Workstations entstanden ist: Anders als bei *Floyd* von den *Simon the Sorcerer*-Machern weist *Rent-A-Hero* nicht den typisch glänzenden, unnatürlich „glatten" Render-Touch auf; statt dessen werden Features zelebriert, wie man sie sonst nur aus 3D-Actionspielen kennt. Die Hintergründe und Figuren sind allesamt vorgerendert (spart Rechenzeit) und werden in Echtzeit miteinander verknüpft. Vorteil: flüssige Animationen, und das in einer umwerfenden Qualität – immerhin darf man bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten zwischen dem HiColor- (65.000 Farben) und TrueColor-Modus (16,7 Mio. Farben) wählen. Um pixelige Kanten und Übergänge zu vermeiden, machen sich die Ent-



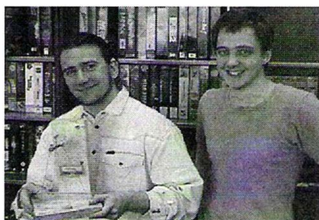


Im direkten Vergleich wird deutlich, welche Vorteile das Anti-Aliasing (Kantenglättung) bringt. Das obere Bild zeigt noch die pixeligen Konturen, das untere das fertige Ergebnis.


Durch kurze Kameraschwenks werden alle Locations miteinander verbunden.


Bei den Flügeln dieses Drachen machten sich die Grafiker das Alpha-Blending zunutze.


In der Bar von Tor Andal sind Handgreiflichkeiten an der Tagesordnung.


Das wäre Ihr Preis gewesen: Art Director Michael Sormann (links) und Grafiker Ulrich Radhuber präsentieren stolz den Animago 3D-Award 1998.

wickler die Vorzüge des „Anti-Aliasings" zunutze, wodurch die Darsteller nicht wie „aufgeklebt" wirken. Teilweise durchsichtige Flächen wie Rauchschwaden, Nebel, Flammen oder Glas werden durch sogenanntes „Alpha-Blending" ermöglicht. Licht- und Schatten-Effekte sorgen schließlich für einen realistischen Look und zusätzliche Atmosphäre. Des weiteren kommt die Neuerscheinung fast völlig ohne Cut-Scenes aus, bei denen der Spieler nur passiv in die Röhre guckt – sogar das Intro ist interaktiv. Gesteuert wird Rodrigo nach guter alter Point & Click-Sitte: Neben der linken Maustaste (läßt den Helden von A nach B marschieren) ist auch der rechte Button belegt, der Aktionen auslöst und andere Charaktere zum Plaudern animiert.

Lippenbekenntnisse

Sie werden es in Ihrer PC-Spieler-Karriere oft genug erlebt haben: Die Mimik der Charaktere auf dem Bildschirm ist häufig alles andere als lippensynchron. Die Neo-Mannschaft wollte diese Symptome bei den Dialogen unter den 40 Rent-A-Hero-Charakteren vermeiden und ersann daher ein raffiniertes Verfahren namens „Facial Expressions". Hannes Seifert erklärt, wie's funktioniert: „Ein Nachsprecher wird mit Leuchtdioden versehen, vor den Computer gesetzt und in Echtzeit mit einer Kamera digitalisiert. Aus der Bewegung der Leuchtdioden wird ein Datenstrom erzeugt, der den Charakter im Spiel synchronisiert. Mit Hilfe dieses Systems ist jede Sprachversion lippensynchron möglich." So einfach ist das also. Erkannt und gesteuert werden in erster Linie die „kritischen" A- und O-Laute (jeweils laut und leise vorgetragen). Und was passiert anschließend mit den gewonnenen Daten? „Ein Gesicht kann man sich als eine Landschaft von Hügeln und Tälern vorstellen", sagt der Neo-Mitgründer. „Zuerst wird vom Grafiker ein Rohschädel modelliert, der dann mit einer Art 'Hügel-Tal-Landkarte' überzogen wird. Ein Morphing-Programm erweckt diese Landschaft dann zum Leben."

Grund zur Vorfreude

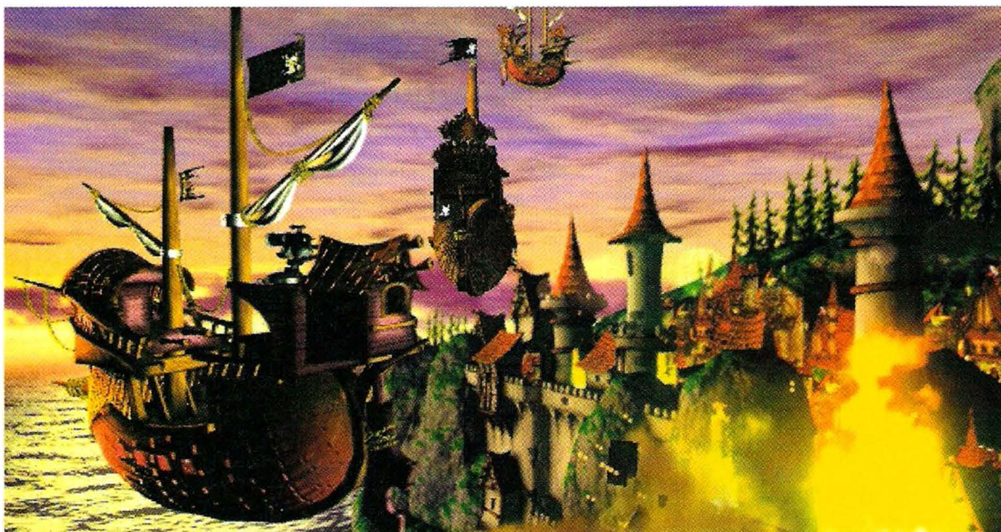
Viel Grafik, viele Locations, viele Einzel-Szenen (mehr als 100), viele Animationen, viele Puzzles, viel Sprachausgabe, viel Musik – wen wundert's, daß *Rent-A-Hero* aller Voraussicht nach auf vier CD-ROMs ausgeliefert wird und sogar eine DVD-Version angedacht ist. Kein Zweifel: In Österreich spielt derzeit



»Wir wollen den Spieler nicht zum bloßen Zuschauer degradieren.«
Hannes Seifert, Designer

die Musik in Sachen PC-Spiele – nach JoWood (*Der Industrie-Gigant*) und MAX Design (*Anno 1602*) könnte der nächste Kracher wieder aus der Alpenrepublik kommen. Apropos Musik: Für den Soundtrack verspricht Hannes Seifert: „Hintergrundmusik bleibt auch wirklich 'im Hintergrund', und dramatische Szenen werden entsprechend unterstützt".

Petra Maueröder ■


Vier CD-ROMs lang sucht Rodrigo einen Weg, um die lästigen Piraten-Angriffe auf Tor Andal zu unterbinden.

FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Neo/Magic Bytes
Beginn	August 96
Status	80%
Release	Oktober 98

Vergleichbar mit
Monkey Island 3, Baphomets Fluch 2

Mana – Der Weg der schwarzen Macht

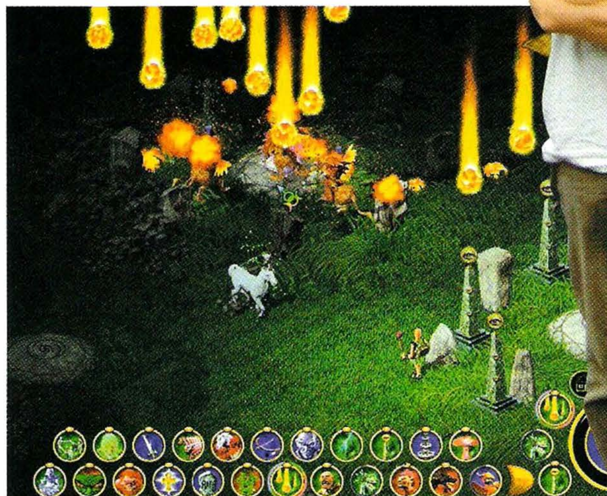
A Kind of Magic

Mythos Games ist wahrlich kein Unbekannter in der Branche. Das englische Entwicklerteam zeichnete bereits für die X-COM-Reihe verantwortlich und versucht nun mit Mana, in die Fußstapfen von Diablo & Co. zu treten.

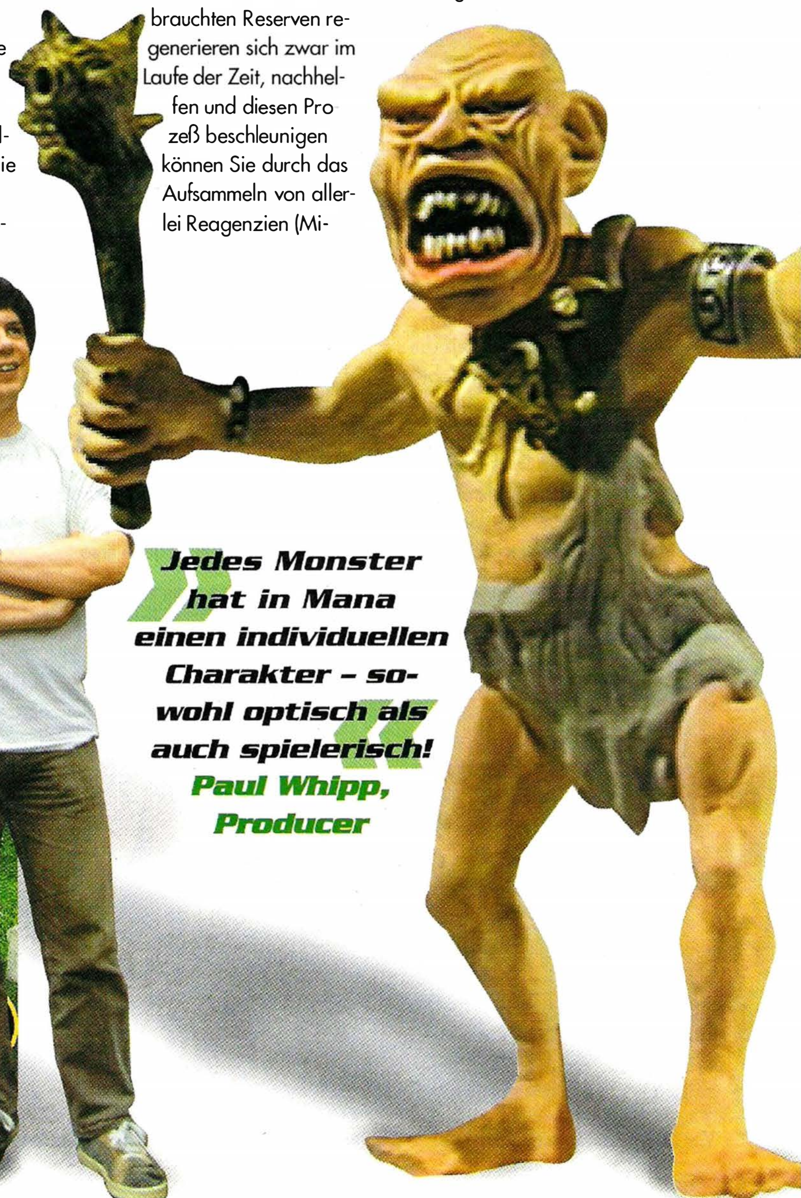
Als wäre das Leben als Zauberlehrling nicht schon kompliziert genug: Bei einem eigentlich recht simplen Experiment verschlägt es Sie in eine fremde Welt, die von machtbesessenen Erzmagiern kontrolliert wird. Obwohl Ihre Fähigkeiten – zumindest anfangs – begrenzt sind, müssen Sie eine Möglichkeit finden, aus dieser Welt zu fliehen.
Das hört sich zunächst nach einem eher einfach gestrickten Actionspiel an, tatsächlich handelt es sich aber um eine sehr interessante Mischung aus verschiedenen Komponenten. „Das Genre ist schwierig zu definieren", gibt Paul Whipp zu, „Irgendwie ist *Mana* eine Mischung aus *WarCraft 2* und *Diablo*, also ein actionorientiertes Strategiespiel mit einigen Rollenspiel-Elementen."
Whipp scheut sich nicht, die Dinge beim Namen zu nennen – nur wenige Produzenten gehen heutzutage so offenherzig mit den Ursprüngen eines Spiels um. Bei Mana gibt es allerdings auch keinen Grund für eine Verschleierungstaktik, denn durch viele frische Ideen ist ein eigenständiges Produkt entstanden, das mit den Vorbildern nur noch den Grundgedanken teilt.

Kein Mana, kein Zauberer

Die Reise führt durch drei grundsätzlich verschiedene Welten. Ausgangspunkt ist eine Umgebung, die der keltischen Kultur nachempfunden ist. Es folgt ein mittelalterliches Szenario mit Burgen, Rittern und allem, was irgendwie dazugehört. Die letzte und gleichzeitig größte Welt basiert auf der griechischen Mythologie. Insgesamt warten über 30 Levels auf den Spieler, die allgemeine Aufgabenstellung ist dabei relativ einfach: Alle magischen Eckpunkte, die sogenannten Manaquellen, müssen erobert und besetzt werden, um in das nächste Gebiet vorstoßen zu dürfen.
Zu Beginn sind Ihre Zauberkräfte verschwindend gering. Mit Müh' und Not können Sie gerade einmal einen Zombie erschaffen, vielleicht reicht es auch noch für das eine oder andere Feuerbällchen – dann ist die vorhandene Energie aber auch schon verbraten. Die verbrauchten Reserven regenerieren sich zwar im Laufe der Zeit, nachhelfen und diesen Prozeß beschleunigen können Sie durch das Aufsammeln von allerlei Reagenzien (Mistelzweige, Knoblauchzehen). Ähnlich verhält es sich natürlich mit der Lebensenergie, die durch diverse Nahrungsmittel (Fisch, Äpfel, Brot) wieder aufgefrischt werden kann.
Ohne magische Energie läuft bei *Mana* aber gar nichts, denn echte Zauberer und auch solche, die es werden wollen, ziehen nie mit einer schnöden Keule oder einem Schwert in die Schlacht. Waffen und Rüstungen werden also nur von den armseligen Kreaturen getragen, die sich dem Magier entweder in den Weg stellen oder von ihm mit einem Zauberspruch aus dem Boden gestampft werden. Zu Beginn fühlt man sich vielleicht ein wenig armselig, denn die Entfaltungsmöglichkeiten sind durch die wenigen Sprüche und die kaum vorhandene Energie doch eher begrenzt. Nachdem aber in



Der Magier in der vollen „Ausbaustufe": Mit den Zaubersprüchen in der unteren Icon-Leiste bekommt man alle Gegner in den Griff.

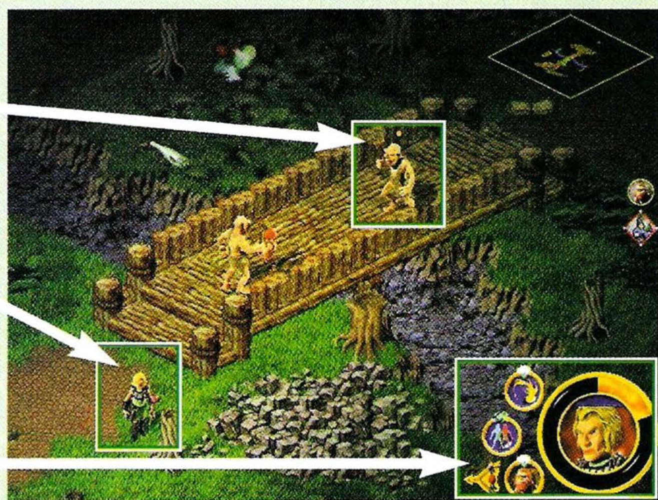


» Jedes Monster hat in Mana einen individuellen Charakter – sowohl optisch als auch spielerisch! «
Paul Whipp, Producer

den ersten Gebieten aufgeräumt ist und ein paar Manaquellen eingenommen wurden, macht sich plötzlich das Gefühl von Macht bemerkbar – diese Faszination konnte zuvor eigentlich nur *Dungeon Keeper* ausüben. Ständig kreist die Maus nun über dem Mittelpunkt einer Schlacht, neue Monster werden mit einem schnellen Klick aus dem Boden gestampft, und wollen die eigenen Einheiten partout nicht spuren, wird mit Feuerball und Blitz unterstützend eingegriffen.

Der Rollenspielaspekt fällt vergleichsweise gering aus. Zwar kann auf ein Repertoire von insgesamt 63 Zaubersprüchen zurückgegriffen werden, allerdings ist eine klassische Charakterentwicklung kaum vorhanden. Statt dessen hat sich Mythos Games ein völlig neues System einfallen lassen. Da in *Mana* ohnehin nur ein Zauberer gespielt werden kann, entfallen natürlich Attribute wie Stärke oder Geschicklichkeit. Lediglich Lebens- und Zauberenergie können gesteigert werden, Zaubersprüche erlernt man hingegen über das sogenannte „Portmaneau". Wenn man einen mächtigen Erzmagier ins Jenseits geschickt hat, erhält man zur Belohnung einen Talisman. Dieses Artefakt kann in einem dreispaltigen Baum eingesetzt werden, um entweder einen guten, einen neutralen oder gar einen chaotischen Zauberspruch zu erlernen. Auf diese Weise kann der Charakter in verschiedene Richtungen entwickelt werden. Wenn Sie einen offensiven Kriegsmagier spielen wollen, so empfiehlt sich der chaotische Weg, der vorwiegend Angriffssprüche bietet. Tendieren Sie eher zum defensiven Magier, der sich im Hintergrund hält und seine Schergen die meiste Arbeit verrichten läßt, so sollten Sie eine Mischung aus guten und neutralen Sprüchen wählen.

DER SPIELABLAUF



Die einzelnen Kreaturen verfügen über verschiedene Verhaltensmuster. Wird der Troll zu stark verwundet, zieht er sich zurück und sucht Nahrungsmittel, um sich wieder zu erholen.

Der Zauberer hält sich zurück und beobachtet den Kampf zwischen dem „Brownie" und den beiden Trollen – im Notfall versucht er einzugreifen.

Das Interface ist simpel: Der Kreis symbolisiert die Mana-, das Porträt die Lebensenergie. An der Seite befinden sich Spruch-Icons.



Die Zombies verlassen das Fort nicht auf eigene Faust. Jetzt steht man vor der Entscheidung, mit Feuerbällen anzugreifen oder weitere Einheiten hineinzuschicken.



Blitz und Donner: Ein Erzmagier kann für sehr viel Unruhe sorgen.



In der griechischen Welt warten Minotauren auf den Zauberer.

Monster mit individuellen Verhaltensmustern

Künstliche Intelligenz spielt für Mythos Games eine besondere Rolle. Das Team besteht zum größten Teil aus Designern, die maßgeblich am Erfolg von *X-COM* beteiligt waren – clevere Monster sind für sie deshalb eine Frage der Ehre. Überlebt eine Kreatur zahlreiche Schlachten, so sammelt sie entsprechend viele Erfahrungspunkte und kann im Laufe der Zeit zum Lord aufsteigen. Diese Anführer handeln stets im Sinne des Spielers und befehligen eine Handvoll untergebener Einheiten. Wenn man sich näher mit dem Spielprinzip auseinandersetzt, wird klar, warum diese Autoritätspersonen eine Schlüsselrolle einnehmen: Es können zwar beliebig viele Kreaturen erschaffen werden, direkten Einfluß auf deren Verhaltensweise erhält man allerdings nicht. Nach Lust und Laune greifen sie entweder in den Kampf ein oder ziehen sich zurück, nur die Lords können mit entsprechenden Befehlen die Moral aufrechterhalten und gezielte Angriffe auf den Gegner koordinieren. Aber es geht noch weiter, auch wenn die nächste Stufe nur von wenigen, wirklich erfahrenen Kreaturen erreicht werden kann: Als König wächst der Einflußbereich, es können mehr Einheiten gleichzeitig kontrolliert werden, und es besteht außerdem die Möglichkeit, Feinde nach einem Kampf zu unterwerfen und in die eigene Truppe einzugliedern.

„3D-Grafikkarten werden wir vermutlich in der ersten Version nicht unterstützen", gesteht Paul Whipp, vielleicht liefern wir das mit einem Patch nach." Mythos Games scheint auf die gleichen Probleme gestoßen zu sein, die spätestens seit *Lands of Lore 2* und *Might & Magic 6* bekannt sind. „Die Texturen, die in einem einzigen Level vorhanden sind, sprengen den begrenzten Speicher einer 3D-Grafikkarte. Momentan haben wir für dieses Problem noch keine stabile Lösung, denn für die Zaubersprüche würden wir schon gerne einige Effekte nutzen."

Keine Support von 3D-Grafikkarten

Eigentlich spielt das aber auch keine große Rolle, denn die optische Präsentation kann sich auch ohne teure Zusatzhardware sehen lassen. Gerade unter der hohen Auflösung von 800x600 Bildpunkten macht *Mana* einen erstaunlich detaillierten Eindruck, die Verwendung von High-Color sorgt dafür, daß die einzelnen Kreaturen sehr plastisch und lebensecht wirken.

Oliver Menne ■

FACTS

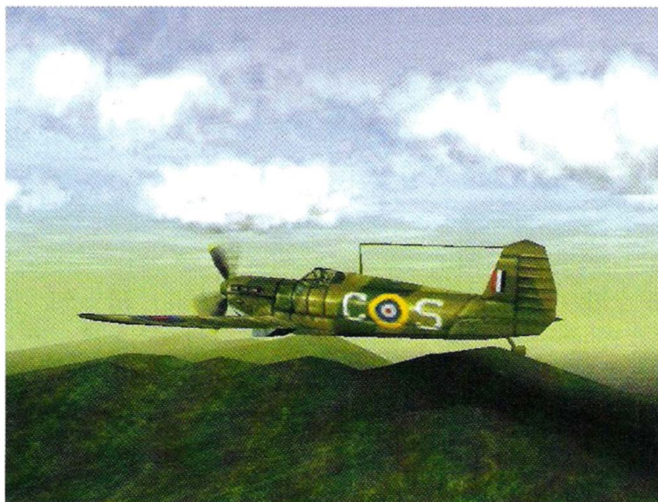
Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Mythos Games
Beginn	April '97
Status	Beta
Release	September '98

Vergleichbar mit

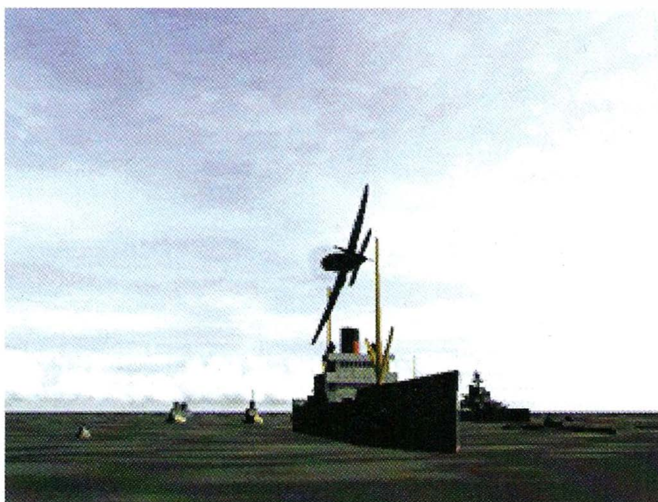
Diablo, Dungeon Keeper

Nations Fighter Command

Über den Wolken



In den größeren dieser Wolken kann man sich gut verstecken. Auch der Computer läßt sich von den Wolkenfeldern in die Irre leiten und sieht den Spieler nur auf kürzeste Distanz.



Die sehenswerten Licht- und Schatteneffekte lassen bei Gegenlicht die Farben verschwinden. Mit viel Glück entdeckt man dennoch eines der seltenen U-Boote.



Die deutsche Komet wurde nie offiziell eingesetzt. Der Spieler darf dennoch in das Cockpit steigen und den Nervenkitzel früher Düsenjets erleben.

Wer bei einem Urlaubsflug schon einmal in ein Wolkenfeld geraten ist, weiß, welch eingeschränkte Sicht dort herrscht. Was für Linienpiloten langweilige Routine ist und dank Radar die Offiziere in Militärjets kalt läßt, war für die Fliegerasse des Zweiten Weltkriegs ein probates Versteck.

Erstaunlicherweise verzichtete bislang jede militärische Flugsimulation auf die Nachbildung der komplexen Wolkenformationen. Dunstschleier waren in letzter Zeit einige Male zu bewundern, dichte Kumulonimbuswolken oder Nimbostratusschichten wurden jedoch noch nie eingesetzt. Einer der Hauptgründe dafür liegt in der komplexen Struktur dieser Dampfobjekte. Die meisten Flugsimulationen schaffen es nicht einmal, größere Gebirgsketten nachzubilden, die ungleich komplizierteren und im Idealfall auch zahlreicheren Wolken würden die bislang eingesetzten Engines hoffnungslos überfordern. Daß es machbar ist, beweist Psygnosis mit der Flugsimulation *Nations Fighter Command*. Ohne Abstriche bei der Landschaftsdarstellung zu machen, können beliebig große und beliebig strukturierte Wolken in den Himmel gesetzt werden. Zusätzlich sind die Wolken in einem gewissen Maße transparent, eine besonders für 3D-Karten leicht lösbare Aufgabe. Und da man schon beim Wettermachen war, hat man auch noch sehenswerte Licht- und Wettereffekte implementiert: Romantische Sonnenuntergänge oder ungemütliche Nebeltage erzeugen jedenfalls schnell eine ganz eigene Stimmung. Ansonsten ist *Nations Fighter Command* eine gut ausgestattete Flugsimulation, die in der Zeit des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist. Wenn das Spiel im Frühjahr des nächsten Jahres fertig ist, sollen über zwanzig Kampagnen (nicht etwa Missionen!) für jede der drei Kriegsparteien Deutschland, England und USA angeboten werden, zwölf teilweise experimentelle Flugzeugtypen geflogen werden können und digitalisierte Wochenschau-Aufnahmen über den Verlauf des Kriegs informieren. Obwohl aktuelle Hardware mit der Grafik bereits schwer belastet ist, wird Psygnosis in jedem Fall eine akkurate Flugphysik implementieren, welche die Auswirkungen einzelner Treffer genau berechnet. Treffer haben Einfluß auf das Flugverhalten, die Maschinen reagieren mit Rauchentwicklung, Ölverlust oder Motorschäden. Die Netzwerkfähigkeit ist ebenfalls vom Feinsten: Ohne dedizierten Internet-Server können bis zu 64 Spieler eine der Multiplayer-Missionen fliegen. Aus der Erkenntnis heraus, daß dynamisch berechnete Missionen zwar vom mathematischen Standpunkt aus recht interessant sein mögen, spielerisch aber niemals an sorgfältige Handarbeit herankommen, verzichtet Psygnosis auf die Berechnung ganzer Armeen. Dies ist auch der Grund dafür, daß *Nations Fighter Command* trotz der nahezu fertigen Technik erst in einem halben Jahr erscheinen wird. Die enorm hohe Anzahl an Missionen, die für langanhaltenden Spielspaß sorgen soll, fordert eben ihren Tribut. Psygnosis muß allerdings befürchten, daß bis dahin andere Hersteller die Idee mit den dreidimensionalen Wolken aufgegriffen haben – im Genre der Flugsimulationen gibt es nichts, was nicht kopiert wird.

Harald Wagner ■

FACTS

Genre	Flugsimulation
Hersteller	Psygnosis
Beginn	1997
Status	Alpha
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Wings of Glory,
Sabre Ace

Die Völker

Völkerkunde

Im Namen der Völker ergeht folgendes Vor-Urteil: Dies ist ein ganz gewöhnliches Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel. „Gar nicht wahr!", protestieren die Programmierer von JoWood (Der Industrie-Gigant) und Neo (Rent-A-Hero) und verweisen auf einen ganzen Schwung extravaganter Features, die weit über ein WarCraft 2 hinausgehen.


Die Pilzraffinerien der Pimons wandeln die gesammelten Freudenpilze in Credits um; Windmühlen sorgen für Energie.


In der Nacht sind alle Pimons grau: Fackeln sorgen zumindest für etwas Licht.






Dank der stufenlosen Zoom-Funktion kommen Sie sowohl in den Genuß der hübsch gerenderten Einheiten und Gebäude und behalten gleichzeitig den vollen Überblick.

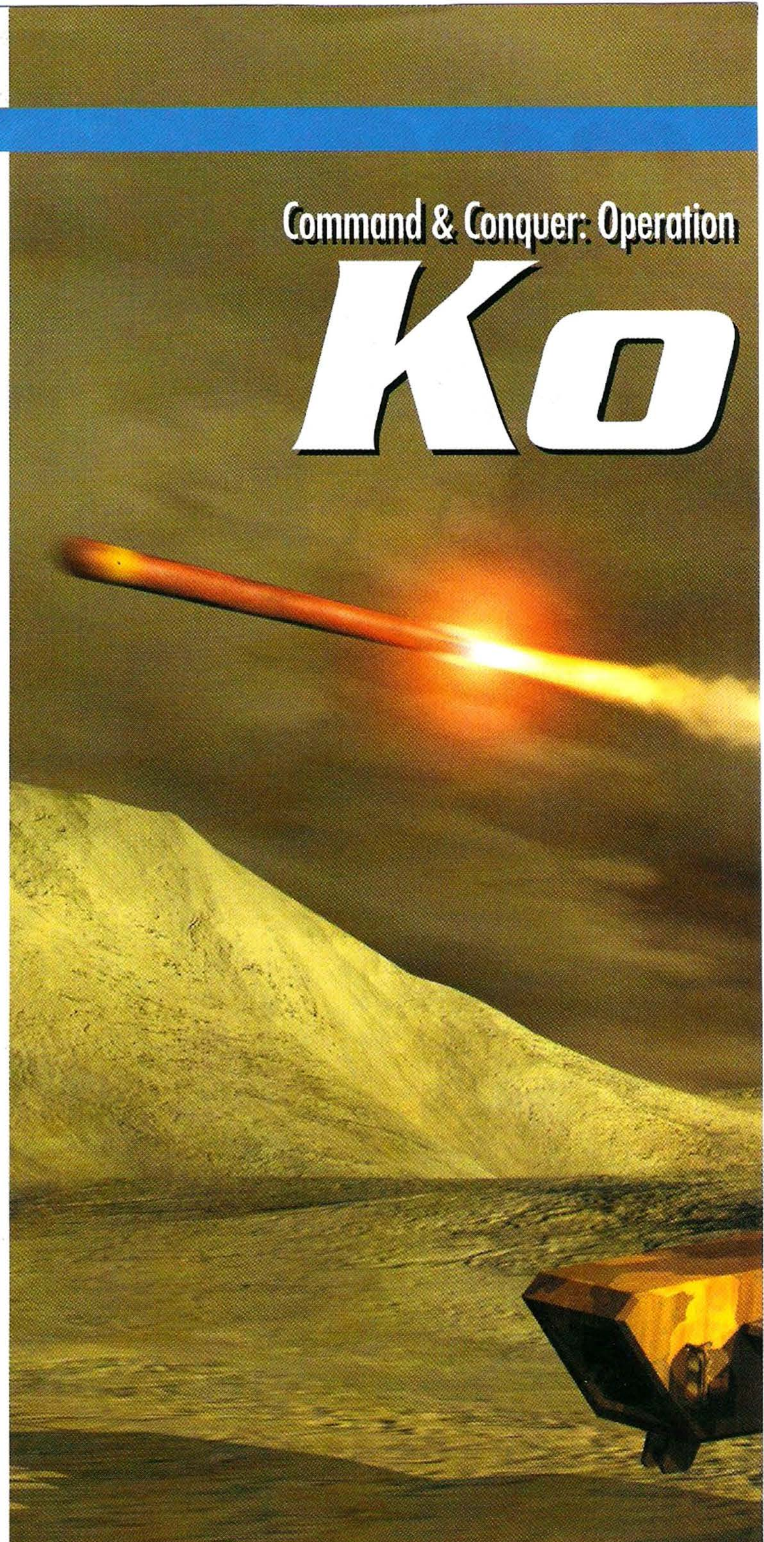
Klar, daß die Entwickler ihre Völker lieber als Aufbau-Strategiespiel verstanden haben wollen, damit niemand auf die naheliegende Idee kommt, die knuffigen Kerle in eine Schublade mit gewöhnlichen Echtzeit-Strategiespielen zu stecken. *Die Völker* – das sind niedliche Fantasy-Dinos vom Stamme der Pimons, brutale R.I.P.-Humanoiden, stolze Khamuta und insektenartige, den *StarCraft*-Zergs ähnliche Sajkhi, die auf dem Planeten Lukkat den tapfersten und fähigsten Anführer ermitteln wollen. Zu diesem Zweck wird gebaut, geforscht, geerntet, erkundet und – wenn's denn sein muß – auch gekämpft. Im Netzwerk-Modus wird jedes Volk von einem Spieler betreut. Missionen im eigentlichen Sinne gibt es nicht: Kern des Programms ist eine Art Endlosspiel, wie Sie es beispielsweise aus *Anno 1602* kennen. Bei Ihren Streifzügen über die zufallsgenerierten Karten treffen Sie irgendwann auf die drei anderen Völker, mit denen Sie Bündnisse eingehen (so sie denn überhaupt mit sich reden lassen) oder einen blutigen Krieg anzetteln. Ihr Ziel ist es, die konkurrierenden Rassen zu vernichten oder aber fünf Tore zu besetzen. Endlosspiel – wird das nicht ganz schnell furchtbar langweilig? Nicht, wenn beispielsweise „Quests" eingestreut werden, bei denen Sie unter anderem eine Technologie innerhalb einer bestimmten Zeit erforschen sollen. 100 verschiedene Gebäude, über 90 Einheiten (darunter Bogenschützen, Priester, Zauberer, Flugsaurier, Pilzsammler und Panzer) und 60 Upgrades für Panzerung, Triebwerke usw. dürften Sie ohnehin eine Weile beschäftigen. Hinzu kommt ein gigantischer Technologie-Baum mit weit über 500 Erfindungen aus drei Forschungsgebieten. Wie Sie's von *Civilization* oder *Colonization* gewohnt sind, kann man Personal expliziten Aufgabengebieten (Forschung, Bauarbeiten etc.) zuweisen, um Vorgänge zu beschleunigen. Taktiker dürfen sich zudem auf Finessen wie Formationen, Handelsrouten, Rohstoff-Recycling, Berücksichtigung von Moral- und Erfahrungswerten, KI-Instruktionen (Patrouillieren, Verfolgen, Eskortieren, Flüchten etc.) und mehrere militärische Rangstufen freuen. Ähnlich wie bei Blizzards *StarCraft* sind die Unterschiede zwischen den Rassen enorm und beschränken sich bei weitem nicht nur auf die Grafik: Die nomadischen Sajkhis zum Beispiel gründen erst gar keine Basis, sondern tummeln sich um ein Muttertier und fallen schon mal gegnerische Einheiten an, wenn der Magen allzu laut knurrt. Die drei anderen Völker errichten bis zu 24 Filialen – Platz genug dafür ist auf den ausgedehnten Pseudo-3D-Karten ja. Während die Khamuta Vulkanschrott einsammeln und damit in direkter Konkurrenz zu den R.I.P.s stehen, rupfen die friedliebenden Pimons Freudenpilze aus dem Boden und bauen riesige Fackeltürme rund um ihre Städte, weil sie sich in der Dunkelheit fürchten. Dunkelheit? Die Welt von Lukkat unterliegt einem Tag- und Nachtzyklus, was beispielsweise die nachtaktiven Sajkhis erst beim Einbruch der Dämmerung angreifen läßt. Die wechselnden Tageszeiten haben den netten Nebeneffekt, daß atmosphärisch lodernde Flammen, Scheinwerferkegel, Flutlicht und Explosionen inklusive Transparenz-Effekten besonders gut zur Geltung kommen. Ob *Die Völker* damit im heißen Aufbau-/Echtzeitstrategie-Herbst eine Chance gegen Konkurrenten wie *Die Siedler 3*, *Duel: The Mage Wars* oder *Caesar 3* haben, hängt davon ab, ob der Spieler die Vor- und Nachteile von mehreren hundert Einheiten, Erfindungen und Gebäuden in den Griff bekommt. Abzuwarten bleibt auch, inwieweit die zeitaufwendige Aufbau-Phase unter dem Umstand leidet, daß die Grafik nicht ganz an den Charme der *Siedler*- oder *WarCraft*-Spiele herankommt.

Petra Maueröder ■

FACTS

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	JoWood/Neo
Beginn	Frühjahr 1998
Status	Beta
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
WarCraft 2, WarWind 2



Echte Fans putzen jetzt schon die Maus, striegeln das Mauspad und polieren den Bildschirm: Westwoods heißersehnter dritter Sproß der Command & Conquer-Serie kommt näher und näher. Operation Tiberian Sun schreitet offensichtlich gut voran, die neuen Landschaften sind komplettiert, die Einheiten so gut wie fertig, und die KI wird den ersten harten Prüfungen unterzogen. Wir haben für Sie die neuesten Informationen und bislang unveröffentlichtes Material gesammelt.

Die Arbeiten an *Command & Conquer*: Operation Tiberian Sun gleichen einer militärischen, detailliert geplanten Aktion. Weitgehend abgeschirmt von der Öffentlichkeit, haben sich die Tiberiumsonnen-Anbeter im hochsommerlichen Las Vegas im markanten Flachbau verschanzt, feilen an den letzten Pixels der Einzelteile der verschiedenen Landschaften, testen penibelst die Wegfinde-Routinen, tunen das Verhalten der Infanterie im Kampf und testen spät nachts die neuen Optionen der beliebten Netzwerk-Variante. Seit unserem Besuch im April hat sich viel getan; aus der damals rudimentären Version mauserte sich das mit unzähligen Vorschußlorbeeren bedachte Edel-Strategical zu einer bereits ordentlich spielbaren Alpha-Version, die Anlaß zur Hoffnung gibt, daß *Operation Tiberian Sun* wirklich im September, spätestens Oktober in einer wieder komplett deutschen Fassung erscheint. Die vielen Neuigkeiten haben wir für Sie auf den nächsten Seiten ausführlich aufbereitet.

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt läutete bekanntlich 1995 die Blütezeit der Echtzeit-Strategiespiele ein. Der Nachfolger *Alarmstufe Rot*, zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt, setzte mit komplexeren Missionen und dem beliebten Charakter Tanja noch einen drauf.

NOD sinnt auf Rache

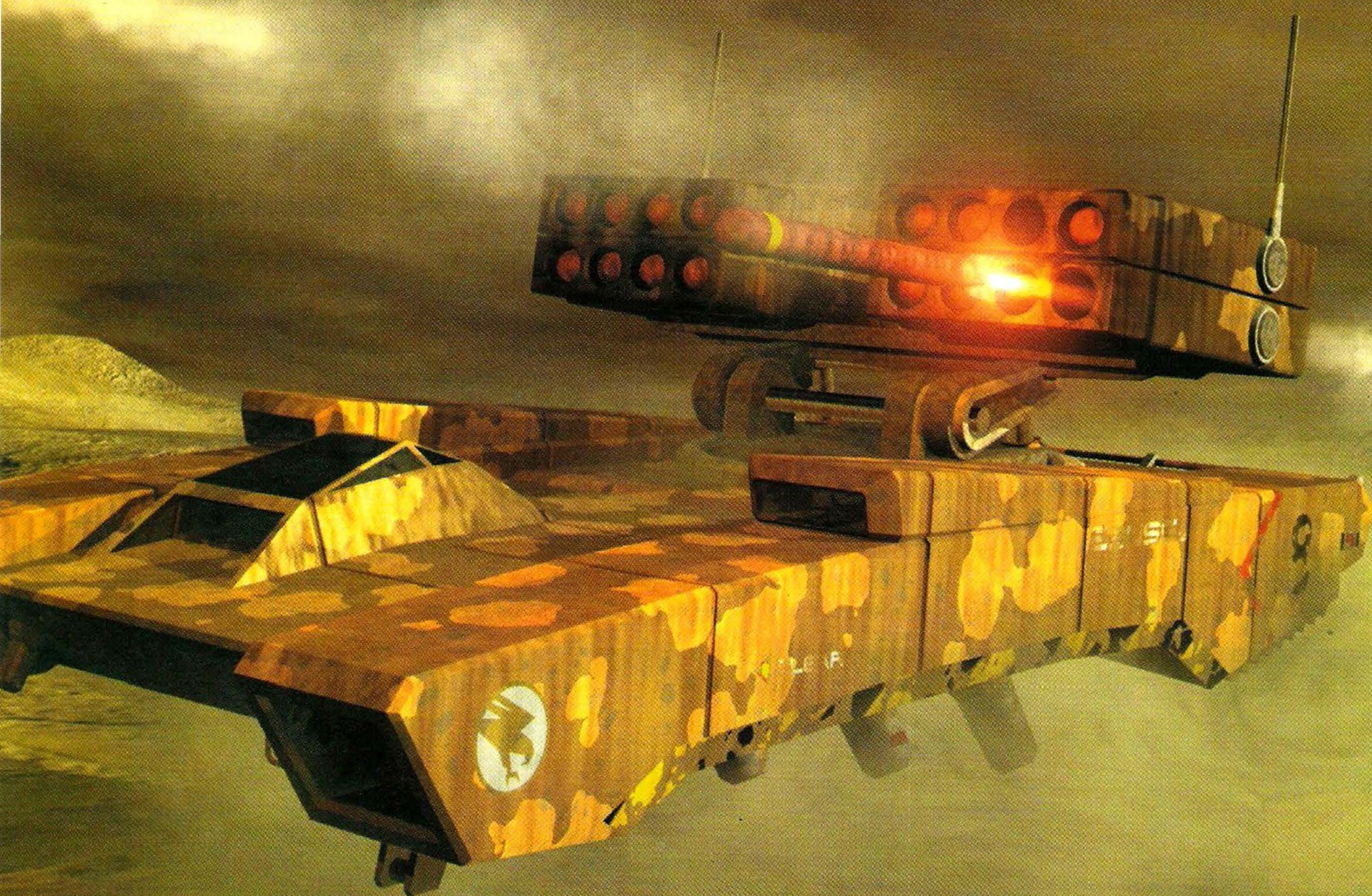
Kann Westwood das wirklich noch überbieten, und übernimmt sich die Kult-Spieleschmiede da nicht? Zumindest in puncto Hintergrundgeschichte gehen die Designer auf Nummer sicher, denn Teil 3 spielt rund 20 Jahre nach *Der Tiberiumkonflikt*. Die Wissenschaftler hatten ja schon immer vor den negativen Eigenschaften des ominösen Tiberiums gewarnt, doch erst jetzt zeigt sich das ganze Ausmaß der Katastrophe: Das Teufelszeug überwuchert fast die gesamte Erde und macht nur vor den eiskalten Polarregionen halt. Die siegreiche GDI hat alle Hände voll zu tun, das Vordringen des Tiberiums zu verhindern und die Überlebenden des Krieges aus dem ersten *C&C*-Teil in die Eiszone zu evakuieren. Dabei


Der Landeplatz für Orca-Hubschrauber bleibt in seiner Funktion unverändert, wurde aber grafisch neu designt.


Westwood hat aus Fehlern gelernt und verzichtet völlig auf Wassereinheiten, um die Schlachten wieder auf weniger Punkte zu konzentrieren.

Tiberian Sun

mmando





Die Landschaft sowie die Gebäude lassen sich schwerem Geschütz zerstören. Auf Kratern darf übrigens nicht mehr gebaut werden.

lassen sie aber die Überreste von Kanes Bruderschaft NOD aus den Augen, die sich klammheimlich wieder aufrappelt und mit neuentwickelten Waffen auf Rache sinnt. Der Krieg ist diesmal global angelegt und nicht mehr nur auf bestimmte Bereiche beschränkt wie bei den Vorgängern. Die Story wird komplexer werden und unter anderem außerirdische Technik einführen, die von den NOD-Einheiten entdeckt wird – dadurch erklärt sich das rasche Einholen des technischen Vorsprungs der GDI-Truppen. Mehr wollte Westwood hierzu aber noch nicht verraten, da die Geschichte eng mit den einzelnen Missionszielen verknüpft ist.

Augenfälligste Neuerung ist die Grafik, die eine 3D-Landschaft mit isometrischem Blickwinkel und aufwendig erstellten Voxel-Objekten bietet. Voxel sind volumetrische Pixel, eine Technik, die schon bei NovaLogics *Comanche* und Westwoods *Blade Runner* zum Einsatz kam. Allerdings haben die *C&C*-Grafiker dafür gesorgt, daß alle Fahrzeuge enorm detailliert sind und nicht so klobig wirken wie Objekte in anderen Voxel-Spielen. Doch die 3D-Umgebung erlaubt nicht nur „echte" Trümmer, die bei Explosionen realistisch animiert durch die Gegend sausen, sondern auch das Verformen der Landschaft durch Waffen wie die Ionenkanone und schwere Artillerie. Auf diesen besonders behandelten Flächen kann nicht mehr gebaut werden, was sich natürlich taktisch vorteilhaft ausnutzen läßt. Die gut brennbaren Bäume verlangsamen neuerdings Fahrzeuge, können von Fußsoldaten aber flott passiert werden und bieten ihnen sogar noch Deckung. Allerdings lassen sich ganze Wälder abfackeln, um neue Passagen zu schaffen. Westwood verzichtet übrigens auf die Unterstützung von 3D-Grafikkarten, weil diese weder Voxel beschleunigen noch beim Rest der Engine helfen könnten. Aber auch im reinen Software-Modus zaubert die Engine jede Menge spektakuläre Lichteffekte und Explosionen auf den Monitor. Laut Senior Game Designer Erik Yeo bringt die Voxel-Technik neben Performance-Vorzügen den Vorteil, daß bereits 16 MByte als Hauptspeicher ausreichen sollen.

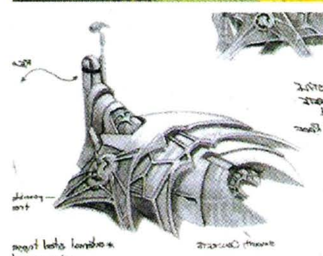
Bomben auf Rädern

Nicht nur die Optik, auch das Tiberium unterzog sich einer Wandlung: Zwar ist es immer noch der heißbegehrte Rohstoff, doch ein voller Sammler ist eine rollende Bombe mit großer Reichweite, denn wird er beschossen, zerfetzt es ihn in einer vernichtenden Explosion. Das Tiberium ist weiterhin höchst ungesund für normale Fußsoldaten und schädigt sie nachhaltig – die neuen NOD-Cyborgs ausgenommen, die werden davon sogar geheilt. Ein



Eines der neuen Szenarios sind Städte, in denen sich wunderbare Häuserkämpfe ausfechten lassen.





Die Impulskanone ist eines der neuen Gebäude, mit denen Sie die gegnerische Technik lahmlegen können. Zum Vergleich sehen Sie das gerenderte Exemplar, darunter den Entwurf auf Papier.

DAS INTERFACE IM ÜBERBLICK

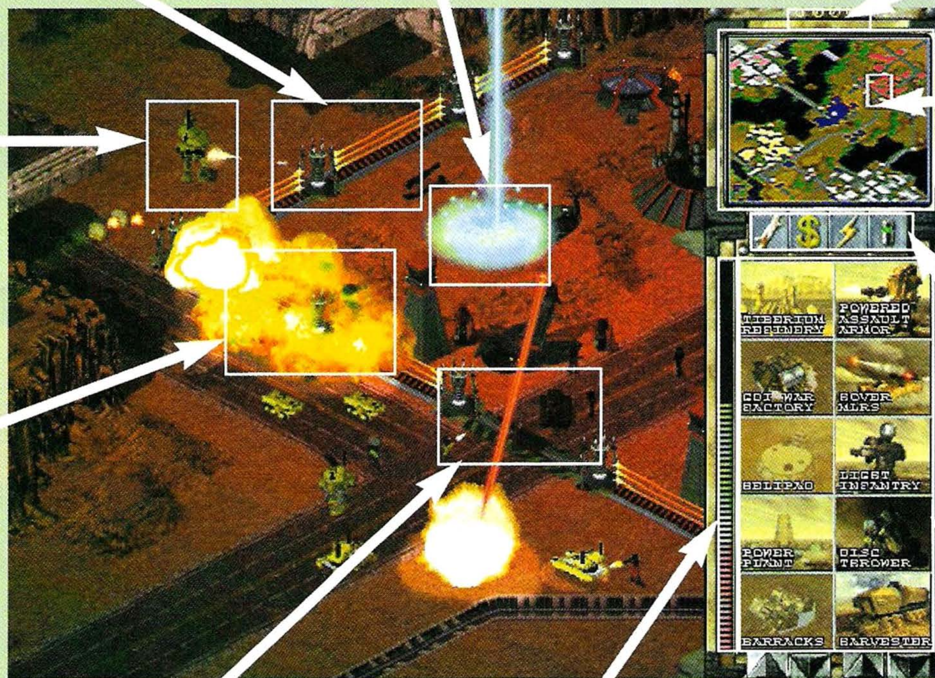
Während die GDI stabile Stahlbetonmauern um die Basis bauen kann, setzen die NOD auf diese Laserzäune.

Waffen wie der Ionenstrahl sehen nicht nur brillant aus, sondern verändern auch die Landschaft beim Einschlag.

Anzahl Ihrer durch gesammeltes Tiberium erhaltenen Credits, mit denen Sie Gebäude oder Einheiten bauen können.

Kein Mech, sondern ein gepanzerter Kampfanzug für Infanteristen, der Kampfkraft und Panzerung erhöht.

Diese transparenten Explosionen erzeugt die Westwood-Engine nur per Software. 3D-Grafikkarten werden nicht unterstützt.



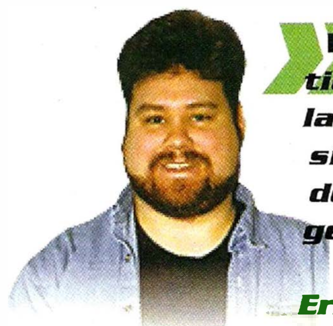
Die zoombare Karte wurde der neuen Perspektive angepaßt und zeigt das Geschehen aus isometrischer Sicht.

Mit diesen vier Buttons manipulieren Sie bestehende Gebäude (von links): Reparieren, Verkaufen, Stillegen und Aufrüsten.

Wie von den Vorgängern gewohnt, finden Sie hier die Icons für die verschiedenen Gebäude und Einheiten, die per Mausklick gebaut werden.

Die Tore öffnen sich automatisch für eigene Einheiten, bleiben aber kurze Zeit offen, so daß ein unsichtbares Fahrzeug noch hindurchhuschen könnte.

Der Energiebalken wird nun mehrfarbig dargestellt, liefert aber nicht mehr Informationen als früher.



»Wir werden Operation Tiberian Sun solange testen, bis wir sicher sind, daß weder GDI noch NOD irgendwelche unfairen Vorteile haben.
Erik Yeo, Senior Game Designer«

spezielles Fahrzeug der NOD und GDI räumt deshalb bei Bedarf die Basis von wucherndem Tiberium frei, wobei das NOD-Vehikel dann daraus eine Rakete fabriziert und diese ins gegnerische Lager feuern kann... Westwood haben die unterschiedlichen Philosophien der beiden Kriegsparteien noch stärker voneinander getrennt. Während sich die GDI zumindest offiziell um das Wohl der Menschen kümmert, militärisch straff organsiert ist und mit entsprechender Technik antritt, erhielt die Bruderschaft NOD noch mehr den Charakter einen terroristischen Untergrundbewegung. Ihr Tunnelpanzer bohrt sich ungesehen durch den Boden in die feindliche Basis, unsichtbare Einheiten schleichen sich durch die neuen Tore (Ja, Mauern bauen macht wieder Sinn!), und Spione können während der ebenfalls neuen Nachtmissionen nicht entdeckt werden. Des nächtens helfen vor allem die neuen Suchscheinwerfer beim Bewahren der Übersicht, weswegen Westwood die eine oder andere Mission designen, bei der das systematische Ausschalten von Lichtquellen und der Energieversorgung zu den Hauptaufgaben gehört. Grundsätzlich werden die Missionen in *Operation Tiberian Sun* mehr Abwechslung bieten und neben Ihrem Hauptziel noch die eine oder andere Nebenaufgabe beziehungsweise mehrere Lösungswege enthalten. Dabei helfen oft die Veteranen-Einheiten, denn jeder Soldat erhält Erfahrungspunkte für das Eliminieren eines Gegners, die seine Intelligenz und die Lebenspunkte nach oben schrauben.

Neue Netzwerk-Optionen

Natürlich darf bei Westwood der Mehrspieler-Modus nicht zu kurz kommen. Bis zu acht Streithansel bekriegen sich über ein lokales Netzwerk, im Internet sollen es immerhin noch maximal vier Spieler sein. Erik Yeo verspricht, daß sich die Performance des Netzwerk-Modus' im Vergleich zu den Vorgängern deutlich verbessern soll. Viele kleine Änderungen, die vor allem von Seiten der Spieler an Westwood herangetragen wurden, fanden Einzug ins Spiel. Viele C&C-Fans, die sich regelmäßig zu Netz-Partien trafen, haben ja etliche individuelle Regeln aufgestellt, wovon vor allem die Abmachung, die gegnerischen Sammler nicht anzugreifen, sehr beliebt ist. Diese Option ist nun fester Bestandteil von *Operation Tiberian Sun*, so daß sie auch kein Spieler mehr unterlaufen kann. Neben dem Skirmish-Modus, bei dem Sie mit bis zu sieben Computerspielern Ihre Multiplayer-Strategien tunen dürfen, haben Westwood die Vielfalt der justierbaren Startoptionen erhöht und auch eine automatische Rangliste für Internetspiele, die sogenannte Ladder, samt des Westwood-Chats nicht vergessen. Viel, viel Zeit koste das akribische Austesten der Einheiten für Solo- und Mehrspieler-Einsätze, erklärt Erik Yeo, doch wolle Westwood jedes Ungleichgewicht zwischen beiden Seiten vermeiden: „Wir werden *Operation Tiberian Sun* solange testen, bis wir sicher sind, daß weder GDI noch NOD irgendwelche unfairen Vorteile haben." Hoffen wir, daß sie es bis September schaffen.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Westwood
Beginn	Januar '98
Status	Alpha
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Command & Conquer, Dune 2000

X – Beyond the Frontier

Odyssee im Weltall

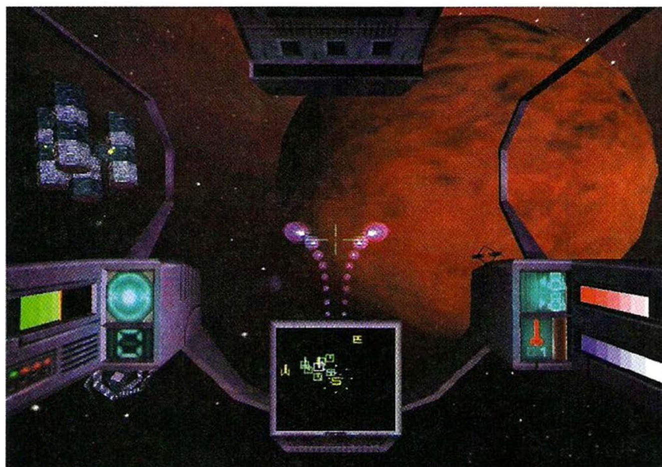
Nur ein Buchstabe als Spieletitel? Das hatten wir doch schon einmal... Richtig, Z von den Bitmap Brothers. Mit einem Strategiespiel hat X aber kaum Gemeinsamkeiten, vielmehr handelt sich um eine handfeste Weltraumsimulation.

Bekannt wurde das Produkt durch mehrere Artikel in der Fachzeitschrift c't, in denen die selbstlaufende Demo für Benchmarks aktueller Grafikkarten verwendet wurde. Der Grund dafür ist naheliegend: Die Entwickler haben sich zum Ziel gesetzt, das Spiel für alle erhältlichen Chipsätze anzupassen, um die optimale Performance aus jedem System herauszukitzeln. Ein kurzer Test der Demo verspricht wahre Wunderdinge: Selbst bei sehr hohen Auflösungen überzeugt die Engine mit hoher Leistungsfähigkeit. Doch einmal abgesehen von phantastischer Grafik, was steckt denn hinter dem mysteriösen *X*?

Inoffizielles Remake

Aufschluß gibt zumindest der Untertitel. *Beyond the Frontier* scheint eine Anspielung auf David Brabens *Elite 2: Frontier* zu sein, denn irgendwie wirkt das Spiel wie eine Art Remake des ersten und einzig wahren *Elite*. Die Story wirkt wie eine Mischung aus *Stargate* und *Voyager*: Im 21. Jahrhundert errichtete die Menschheit Sternentore, mit denen in wenigen Sekunden riesige Distanzen überbrückt werden konnten – ferne Planeten und Systeme waren auf einmal in greifbarer Nähe. Die Kolonisierung begann, mußte aber plötzlich abgebrochen werden. Eine aggressive außerirdische Rasse zerstörte eine Reihe von Siedlungen, die Auseinandersetzung führte zum Krieg. Die letzte finale Schlacht sollte in einem Quadranten geführt werden, der mehrere tausend Lichtjahre von der Erde entfernt ist. Die Menschheit schickte ihre komplette Flotte, zog aber dennoch den kürzeren und entschloß sich, das Sternentor endgültig zu schließen. Der Effekt: Die eigenen Raumschiffe wurden ihrem Schicksal überlassen, die Außerirdischen konnten im Gegenzug aber nicht die Erde erreichen.

Dieses zweifelhafte Tauschgeschäft blieb nicht ohne Folgen – zumindest



Auf diesem Planeten können Rohstoffe abgebaut werden, wie man anhand der Mine auf der linken Seite erkennen kann. Von dort wird das Material zu Fabriken transportiert.



Phantastisch! Die Explosionen können auf Anhieb begeistern und sorgen bei der Konkurrenz aus Amerika bestimmt schon für rauchende Köpfe.



Jede Raumstation verfügt über einen individuellen Look. Aus diesem Grund kann man sich in der Welt von X auch sehr schnell zurechtfinden.



Freund oder Feind? Der Außerirdische erscheint plötzlich auf dem Display und versucht, Kontakt aufzunehmen. Handelt es sich um einen Händler oder einen Piraten?

für den Spieler. Der irrt nämlich mit seinem schwer beschädigten Kampfjet durch das fremde Universum und versucht, irgendwie sein Überleben zu sichern.

Strategie, Handel und Action

Um das zu bewerkstelligen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Sie können sich entweder als Söldner anheuern lassen und verschiedene Aufträge erfüllen. Auf diese Weise kommt Geld in die Kasse, und das eigene Raumschiff kann mit allerlei Extras aufgerüstet werden. Weniger gefährlich scheint da schon der Handel mit Rohstoffen oder fertigen Produkten, die auf einigen Planeten günstig erworben und auf anderen teuer verkauft werden können – allerdings sollte man stets auf der Hut sein, denn Piraten könnten versuchen, das Schiff und die Fracht zu kapern. Wer sich ein nettes finanzielles Polster angeschafft hat, der kann den Handel weiter ausbauen, indem er Minen und Fabriken aufbaut bzw. kauft und zwischen diesen Frachter pendeln läßt. Daraus entwickelt sich eine gewisse strategische Komponente, schließlich existieren zahlreiche unterschiedliche Rassen in diesem völlig unbekannten System. Die einen sind vielleicht bereit, mit dem Spieler zu kooperieren, andere Aliens versuchen hingegen, die etablierten Handelsrouten für sich zu beanspruchen, und reißen sich mit Waffengewalt die Fabriken unter den Nagel. Diese Features lassen sich natürlich nur umsetzen, wenn man sich von einer linearen Story komplett löst. Trotzdem soll es aber ein bestimmtes Ziel geben, über das sich Egosoft allerdings noch beharrlich ausschweigt. Ein wesentlicher Punkt ist dabei sicherlich die politische Situation, die innerhalb des Systems für Querelen zwischen einzelnen Rassen sorgt.

Durchdachte Raumflotte

Grafisch kann *X – Beyond the Frontier* durchaus mit amerikanischen Produktionen wie *Wing Commander* oder *Conflict: Freespace* mithalten. Frachter sowie Raumkreuzer und -stationen verfügen über gigantische Ausmaße. Bei der Entwicklung wurde und wird stets überprüft, ob die Dimensionen verschiedener Objekte tatsächlich sinnvoll sind und zu anderen, bereits existierenden Modellen passen. Die Raumschiffe wirken insgesamt sehr durchdacht und besitzen charakteristische Merkmale, damit man die verschiedenen Rassen auch in einer hektischen Schlacht leicht unterscheiden kann. Einen tollen Eindruck hinterlassen auch die Explosionen, die teilweise den gesamten Bildschirm ausfüllen und dann langsam in sich zusammenfallen – unangenehmes Stocken im Bildaufbau macht sich bei diesen Effekten übrigens nicht bemerkbar, die Engine sorgt für angenehme Framerates und einen flüssigen Spielablauf. Das gilt nicht nur für turboschnelle Pentium II-Systeme, denn Egosoft will mit *X* eine möglichst breite Käuferschicht erreichen, und die meisten Spieler verfügen eben über einen Pentium 200. Einen netten Effekt haben sich die Entwickler für das Cockpit einfallen lassen, das entsprechend der eingeschlagenen Bewegungsrichtung mitschwingt. Dadurch wirkt das Flugverhalten bei niedrigen Geschwindigkeiten sehr träge, man bekommt ein besseres Gefühl für die gewaltige Masse des Raumschiffs. Bei höherem Tempo sorgt dieses Feature für eine gewisse „Realitätsnähe", denn man kann sich leichter vorstellen, wie der Pilot bei hektischen Bewegungen hin- und hergeschleudert wird.

Oliver Menne

> **„X" soll ausdrücken, daß das Spiel aus verschiedenen Komponenten besteht. Vorwiegend natürlich Action, aber auch Strategie und Handel kommen nicht zu kurz.**
> **Bernd Lehahn, Producer**



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Egosoft
Beginn	August '96
Status	Beta
Release	Oktober '98

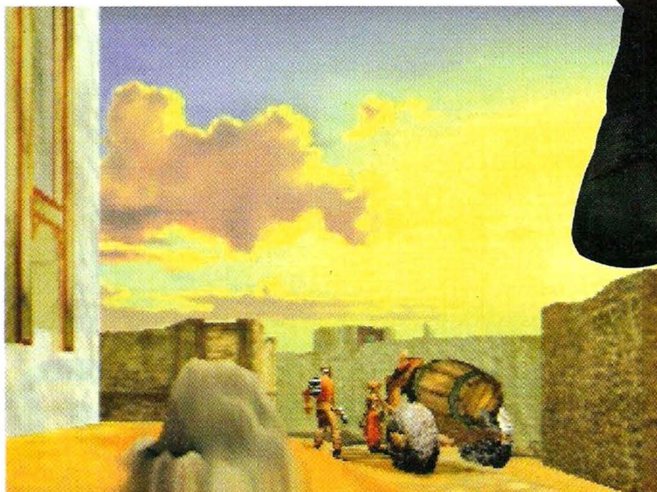
Vergleichbar mit
Elite, Privateer

Outcast – Teil 4: Künstliche Intelligenz

Geheime Agenten

Bereits im Frühjahr 1998 wollte Appeal Software das 3D-Action-Genre revolutionieren – leider haben sich die belgischen Newcomer gehörig im Termin verschätzt. Der momentane Entwicklungsstand gibt aber Hoffnung, daß Outcast noch im November erscheinen wird. Bevor in der kleinen Firma die große Hektik ausbricht, statteten wir unseren belgischen Freunden noch einen letzten Besuch ab. Wir wollten wissen, was sich seit Anfang des Jahres alles verändert hat. Außerdem schulden wir unseren Lesern immer noch den letzten Teil des in Ausgabe 1/98 begonnenen Entwicklungsberichtes: Das Thema des vierten Teils ist diesmal die Künstliche Intelligenz.

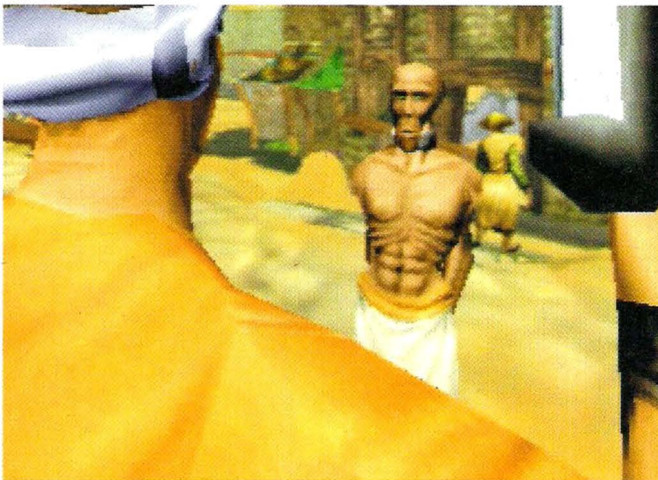
Das Problem ist so alt wie das Computerspiel selbst: Wie bringt man den Benutzer dazu, sich im Spiel als Teil einer funktionierenden, lebendigen Welt zu fühlen? Bisher hat noch kein Hersteller eine befriedigende Antwort darauf gefunden. Selbst in hochgelobten Neuerscheinungen wie *Unreal* oder *StarCraft* verhalten sich computergesteuerte Charaktere immer noch dumm wie Stroh. „Kein Wunder, daß das nicht funktioniert", meint Olivier Masclef, Projektleiter bei Appeal. "Während in den letzten Jahren riesige Anstrengungen darauf verwendet wurden, Grafik und Sound immer mehr der Realität anzugleichen, wurde die Künstliche Intelligenz, also das Eigenleben der Spielcharaktere, stets stiefmütterlich behandelt. Doch wie kann ein Spieler sich in einer Welt zu Hause fühlen, in der er der einzige rational denkende Bewohner ist? Und wie kann eine Spielumgebung lebendig wirken, wenn keiner dort ein Leben führt – nicht mal ein virtuelles?". Die Antwort darauf hat Appeal Software sich selbst gegeben – sie heißt G.A.I.A. (Game Artificial Intelligence with Agents = Künstliche Intelligenz mit Agenten). Die G.A.I.A-Technologie basiert grundsätzlich auf einem ganz anderen Ansatz als vergleichbare KI-Engines. Anstelle von simulierter Intelligenz pflanzen die Spieledesigner natürliche Verhaltensweisen, sogenannte "Agenten", in jedes Lebewesen ein. Das Bewußtsein jedes Wesens vergleicht Appeal mit einem Ameisenhaufen, in dem jede einzelne Ameise (= ein Agent) ständig das ganze Nest beeinflussen will. Das klingt kompliziert – ist es aber nicht. Mit einem Beispiel verdeutlicht Olivier Masclef, welche Bedeutung der neuen G.A.I.A.-Engine innerhalb von *Outcast* zukommt. „Nehmen wir den friedlichen, computergesteuerten Reisbauern A, der ein Geschoß an seinem Kopf vorbeirauschen sieht. Da wir ihn als „friedlich" eingestuft haben, fehlt in seinem Wesen der sogenannte „Angriffs-Agent", welcher es ihm ermöglichen würde, aggressiv auf den Vorfall zu reagieren. Also läßt ihn der „Überlebensdrang-Agent" armewedelnd und schreiend auf einen nahegelegenen Hügel zufliehen. Trifft A dabei auf den ebenfalls friedlichen Reisbauern B, so nimmt der das als Anlaß, ebenfalls schreiend davonzulaufen. Anders verhält sich die Sache, wenn B beispielsweise auf den aggressiven Soldaten C trifft, denn dessen natürliches Verhalten ist es, einer möglichen Gefahr auf den Grund zu gehen. Also marschiert C in die Richtung, aus welcher der schreiende Bauer gerannt gekommen ist, und greift den Spieler an."



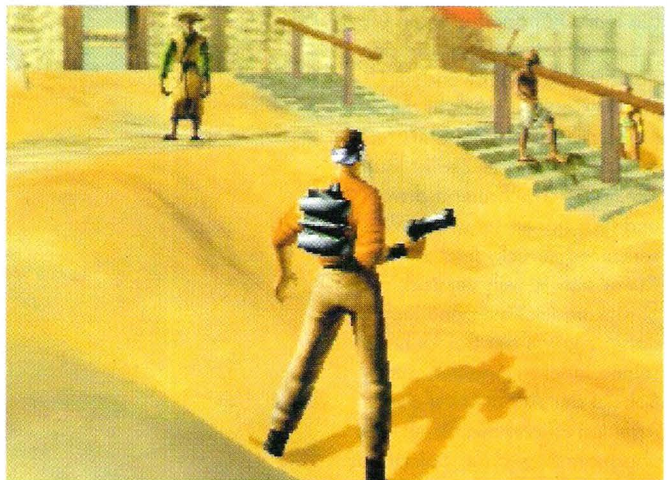
Von „Agenten" gesteuert, verrichtet der Wasserhändler seinen alltäglichen Dienst.

Mich dürstet, also bin ich!

Ein solches Verhalten ist in modernen Spielen nicht mehr unüblich – aber an diesem Punkt hört G.A.I.A. noch lange nicht auf. „Das Agenten-Konzept wurde um eine Art künstliches Gedächtnis erweitert", schildert Masclef. „Da die beiden Reisbauern ihre Arbeit wieder aufnehmen wollen, kehren



Die Einstellung der Einwohner Adelphas gegenüber Cutter Slade befindet sich im ständigen Wandel. Ist er freundlich, so unterstützen sie ihn im Gegenzug gerne.



Die Adelpher laufen nicht ohne Grund in reger Betriebsamkeit auf und ab: Jeder Bürger hat bestimmte Aufgaben zu erledigen und ist Teil eines Gesamtsystems.

sie früher oder später zum Ausgangsort zurück. Wenn sie dort erneut auf die Ursache ihrer Panik treffen (den Spieler), werden sie nicht besonders gut auf ihn zu sprechen sein. Mit der Zeit wird ihre Erinnerung verblassen, aber je größer die Bedrohung war, umso länger werden sie den Kontakt mit dem Spieler vermeiden. Wenn Held Cutter beispielsweise eine Granate in den Schoß eines harmlosen Priesters wirft, wird jeder, der diesen Vorfall beobachtet, eine ganze Weile nichts mehr mit ihm zu tun haben wollen. Das eigentlich Besondere an G.A.I.A. ist aber, daß die Agenten verschiedener Charaktere miteinander interagieren. Jede Person auf der Welt Adelpha hat natürliche Bedürfnisse wie Essen, Trinken oder Schlafen. Um diese zu befriedigen, müssen Kontakte zu anderen Charakteren hergestellt werden. In unserem Beispiel: Wenn Bauer A Hunger hat, muß er in Kontakt mit einem Händler treten, der Nahrung verkauft." Alles schön und gut – aber welchen konkreten Einfluß hat G.A.I.A. auf den Spielablauf? Der Belgier hat ein weiteres Beispiel parat: „Okay, nehmen wir an, der Spieler hat nur noch einen Schuß Munition und muß ein Gebäude betreten, das von einem Soldaten bewacht wird. Aus der sicheren Entfernung stellt Cutter fest, daß der Soldat einen herannahenden Wasserhändler beobachtet. Anstatt nun

DREI FRAGEN AN APPEAL SOFTWARE

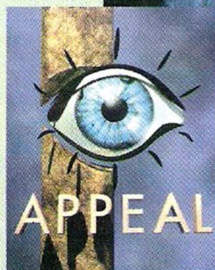
PC Games: Seit unserem letzten Besuch bei Euch hat sich vieles in *Outcast* verändert. Wo sind beispielsweise die ulkigen Pumphosen des Helden Cutter Slade geblieben? Welche Änderungen gab es sonst noch?

Appeal: Momentan können wir nur soviel sagen: Cutters altes Outfit war ein Art Prototyp und nur für eine bestimmte Situation im Spiel vorgesehen. Der neue Anzug ist natürlich um einiges schicker und wird im fertigen Spiel auch die meiste Zeit zu sehen sein. Wir können leider nicht mehr verraten, ohne einen Großteil des Spielverlaufs zu erzählen. Die restlichen „kosmetischen" Änderungen waren so zahlreich, daß wir sie nicht einmal zählen können. Eine wirklich gravierende Abweichung von dem, was wir ursprünglich geplant hatten, gibt es allerdings nicht.

PC Games: Ihr habt uns gegenüber kürzlich erwähnt, daß Ihr Outcast viel eher mit Fallout vergleichen würdet als mit einem typischen 3D-Actionspiel wie *Unreal* oder *Tomb Raider*. Wieso gerade Fallout?

Appeal: Da wir mit *Outcast* ein neues Genre schaffen wollen, sehen wir keinen dieser Vergleiche besonders gerne. Aber gut – wenn ein Vergleich unbedingt sein muß: Genau wie in *Fallout* gibt es in *Outcast* viele unabhängige Quests und die Möglichkeit, eine gigantisch große Welt so zu erkunden, wie man es selber will – und nicht, wie es einem der Leveldesigner vorschreibt. Oder nehmt *Final Fantasy* VII. Die darin zu findende Mixtur aus dramatischen Zweikämpfen, herkömmlicher Problemlösung und viel Konversation kommt dem Konzept von *Outcast* in gewisser Hinsicht nahe. Grundsätzlich soll Outcast eine „Höchst interaktive virtuelle Welt" werden, in der man großartige Abenteuer erleben und eine völlig neue, geheimnisvolle Zivilisation entdecken kann. Wenn man so will, ist die Welt Adelpha das Spiel.





PC Games: Zurück zum urtypischen 3D-Actionspiel! Denkt Ihr, daß die Goldene Ära der 3D-Shooter bereits hinter uns liegt? Stellt *Outcast* etwa die Weiterentwicklung des 3D-Actionspiels dar?

Appeal: Woher sollen wir das wissen? Wir denken, daß das Spielkonzept, das vor Jahren mit *Doom* populär wurde, auch in vielen Jahren noch Anhänger haben wird. Tatsache ist, daß solche 3D-Shooter vor allem im Multiplayer-Modus interessant sind. Ein einzelner Spieler langweilt sich zu schnell. Der typische *Quake*-Spieler hat hingegen Spaß daran, sich mit anderen Spielern online zu messen – deswegen hat sich das „Quaken" inzwischen wohl auch zu einer Art Sport entwickelt. Wir haben aber einen völlig anderen Ansatzpunkt: Wir möchten einzelne Spieler unterhalten und ihnen eine glaubwürdige, in sich geschlossene Welt anbieten, in der sie großartige Abenteuer erleben können. Natürlich ist der Kampf ebenfalls ein wichtiger Aspekt in *Outcast* – aber es geht nicht um die Gewalt als solche. Der Spieler ist Teil einer großen Handlung, und was er anrichtet, hat immer irgendwelche Konsequenzen auf den gesamten Verlauf der Dinge.

die letzte Patrone für einen unsicheren Distanzschuß auf den Soldaten zu verschwenden, könnte Cutter einfach in die Nähe des Wasserhändlers feuern. Als harmloser Zivilist läuft der natürlich schreiend davon und läßt seinen schweren Wasserkarren zurück. Jetzt zieht Cutter sich in sein Versteck zurück und schaut genüßlich dabei zu, wie der Soldat mit seinen inneren Agenten ringt. Sobald der Agent Durst den Agenten Pflichtbewußtsein übermannt, wird der Soldat auf den Wasserkarren zustürmen und damit den Weg frei machen."



Die G.A.I.A.-Engine steuert auch alle Vorgänge im Tierreich. Neben solchen – Bipod genannten – Reittieren gibt es wilde Fleisch- und Pflanzenfresser, die von natürlichen Bedürfnissen wie Hunger und Durst angetrieben durch die Landschaft streichen.

Wirtschaftskreislauf im Actionspiel

Das bisher Geschilderte ist allerdings nur ein Aspekt von G.A.I.A. Das Herzstück von *Outcast* verwaltet neben den angesprochenen Agenten nämlich auch noch einen komplett geschlossenen Wirtschaftskreislauf. Die im Spiel verbrauchten Lebensmittel werden von den Bauern tatsächlich angebaut, und die Steuern, von denen das Regime lebt, werden von den Soldaten auch tatsächlich eingetrieben. Olivier Masclef ist begeistert: „Wenn Cutter beispielsweise einen Weg findet, den Nahrungszufluß in die Kasernen zu unterbrechen, so wird er im Laufe der Zeit auf immer weniger Soldaten und damit weniger Gegenwehr stoßen. Es liegt aber beim Spieler, ob er das machen will. Wer die internen Warenströme von G.A.I.A. ignoriert, wird eben ein zäheres und actionlastigeres Spiel erleben." Bei Appeal ist man sehr zuversichtlich, daß die neue KI-Engine einschlagen wird wie ein Bombe. „G.A.I.A. ist von uns so offen angelegt, daß ein Export in andere Spiele überhaupt keine Schwierigkeit darstellt. Schon jetzt sind weitere Spiele geplant, die das G.A.I.A.-Konzept sogar noch besser zur Geltung bringen werden als *Outcast*. Das ist allerdings noch Zukunftsmusik."

Thomas Borovskis ■

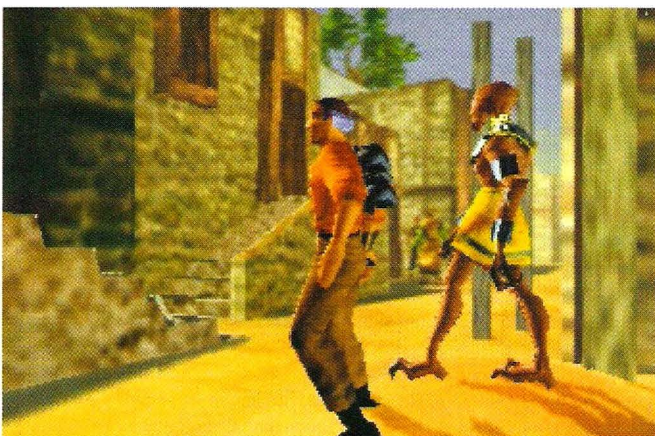
»Ich bezweifle, daß so etwas wie Künstliche Intelligenz überhaupt existiert. Wir bevorzugen den Begriff Simulierte Verhaltensweisen.«
Olivier Masclef, Project Manager



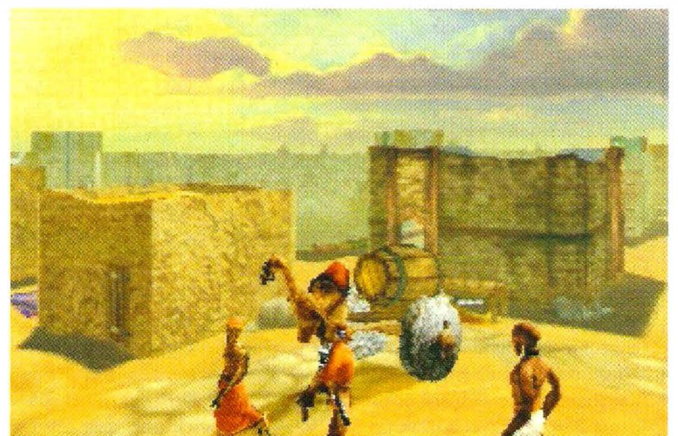
FACTS

Genre	Actionspiel
Hersteller	Appeal Software
Beginn	1994
Status	80%
Release	November ´98

Vergleichbar mit
Unreal, Tomb Raider



Die Berufsgruppen sind in Outcast schon anhand der Kleidung unterscheidbar.



Täglich treibt der Durst alle Einheimischen von sich aus zum Wasserhändler.

NHL 99

Hottest Game

Schneller, härter, realistischer – das sind die treffendsten Attribute für NHL 99. EA Sports sind wieder auf dem besten Weg, die neueste Version ihrer Eishockey-Referenz zu etwas Besonderem zu machen. Viel Detailarbeit, ein enormer Zeitaufwand bei den Vorbereitungen und eine noch bessere Spielbarkeit für Einsteiger und Profis gleichermaßen sorgen für Vorfreude – nicht nur bei Fans des „Hottest Game on Earth".

Obwohl die *NHL*-Serie seit Ende 1993 jedes Jahr unangefochten als Referenz-Simulation gilt, sind die Entwickler im kanadischen Vancouver noch lange nicht zufrieden. Kaum ist eine Version veröffentlicht und der kurze Urlaub des Teams vorbei, geht es mit immensem Arbeitsaufwand an das nächste Produkt. Dabei sind aufgrund der aktuellen Hardware nicht so gravierende Änderungen zu erwarten wie noch 1995, als EA Sports erstmals von der Vogelperspektive auf 3D-Grafik umschwenkte. Doch was die Kanadier im Detail an *NHL 99* verbessert haben, kann sich wahrlich sehen lassen. Neben einer noch größeren Realitätsnähe in puncto Spielgrafik, Sound und Präsentation wird vor allem die Spielbarkeit kräftig überarbeitet. Feinschliff an der Steuerung, an den Schwierigkeitsgraden und vor allem an der Künstlichen Intelligenz der Computerspieler sollen auch dieses Jahr die Latte für die Konkurrenz von Fox Sports und ESPN Games deutlich höher legen.



»Wir haben versucht, alles zu verbessern.«
Ken Sayler, Producer

Wir trafen uns im Hauptquartier von EA Kanada mit Producer Ken Sayler und Dave Warfield, der als Senior Associate Producer für die KI verantwortlich zeichnet. Was unterscheidet denn Hockey von anderen Sportarten? Zum einen natürlich die Spielgeschwindigkeit – nicht umsonst ist Eishockey auch als der schnellste Mannschaftssport der Welt bekannt. Zum anderen ist es natürlich der ruppige Umgang der Spieler miteinander. Herzhafte Bodychecks werden nicht zwangsläufig als Foul geahndet, und die eine oder andere Rauferei gehört ebenfalls zum guten Ton in der NHL. Beide Faktoren sind EA Sports so wichtig, daß sie dieses Jahr noch mehr Zeit und Sorgfalt darauf verwendet haben, *NHL 99* näher an die Realität zu bringen. Der dabei betriebene Aufwand ist enorm. Für das Motion Capturing, mit dem die Bewegungen echter Hockey-Spieler gefilmt und dann als Bewegungsmodell für den PC umgerechnet werden, engagierten die Kanadier dieses Mal gleich fünf NHL-Profis.

Mehr Aufwand denn je

John Vanbiesbrouck, Torhüter der Florida Panthers, stand wie schon letztes Jahr für die vielfältigen Paraden der Goalies vor der Kame-

on Earth

ra. Der Center der Philadelphia Flyers Mike Sillinger sowie die Vancouver Canucks-Stars Markus Naslund, Mattias Ohlund und Donald Brashear sorgen mit ihren unterschiedlichen Stilen für differenziertere Bewegungen der Feldspieler. Erstmals fanden die Ausnahmen auf echtem Eis statt, ein Novum für EA Sports. „Manche Leute behaupten, es sei besser, Stuntmen für solche Aufnahmen zu verwenden", ergänzt Ken Sayler, „aber es gibt einen Grund, warum NHL-Spieler so viel Geld verdienen: Niemand sonst kann das tun, was sie tun. Für uns war es einfach wichtig, das einzufangen!"

Bodychecks à la Hollywood

Das Team um Ken Sayler hat trotzdem nicht auf den Einsatz von Stuntmen verzichtet. Die völlig neuen Animationen der Bodychecks erforderten eine gründliche Vorbereitungsphase und viel Geduld bei den Aufnahmen. Der Prozeß ist kompliziert: „Wir konnten nicht einfach zwei Hockey-Spieler aufs Eis stellen und sie zusammenstoßen lassen. Wir mußten alles einzeln aufnehmen und danach zusammenfügen", erinnert sich Ken. Die engagierten Profi-Stuntmen, die schon in etlichen Hollywood-Streifen für die großen Stars ihre Köpfe hinhielten, hatten aber eine Überraschung parat: „Sie brachten ihre eigene Ausrüstung mit – etwas, das wir noch nie vorher gesehen hatten." Dieses Equipment besteht aus einem Geschirr, in das der Stuntman gepackt wird, und einem kräftigen Flaschenzug, an dem der Anzug angehängt wird. Dadurch kann der Körper ruckartig weggerissen werden, was den Eindruck eines Bodychecks natürlich nachhaltig verstärkt. „Das war Knochenarbeit für die Jungs", grinst Ken, „normalerweise machen die das fünf- oder sechsmal am Tag, wenn sie für Hollywood arbeiten. Für uns mußten sie sich etwa 50mal von den Beinen reißen lassen. Am nächsten Tag wollten sie frei haben..." Das Resultat ergibt die mit Abstand brachialsten Checks und Fouls, die Sie jemals in einem Computerspiel gesehen haben. Ken Sayler legt schließlich großen Wert darauf, daß der Spieler für seine Aktionen belohnt wird. Konkret heißt das: Wenn Sie einen gegnerischen Angreifer checken, sollen Sie auch einen wirklich spektakulären Check erleben, quasi das Gefühl haben, wirklich mit einem anderen Spieler zusammengerumpelt zu sein. Mehr über das Motion Capturing erfahren Sie im Kasten „Knochenarbeit".



> »Der Spieler soll das Gefühl haben, daß er seine Mitspieler kontrolliert, sie das tun, was er will.
> Dave Warfield, Senior Associate Producer«

Komplex, aber leicht zu beherrschen

Eine wichtige Gruppe von Spielern haben die Kanadier bei der Entwicklung von *NHL 99* besonders berücksichtigt: die Einsteiger. „Der neue Easy-Modus erlaubt es jedem, sofort Tore zu schießen, zu passen und gute Checks zu landen", erklärt Dave Warfield. Mittels eines Handicap-Balkens vor dem Spieler dürfen Neulinge auch erfahrene, menschliche Spieler einschränken, um faire Partien zu ermöglichen. Zusätzlich gibt es einen Übungs-Modus, in dem Sie sich mit dem Bewegungsreichtum der Spieler in aller Ruhe vertraut machen dürfen oder die verschiedenen Strategien ausprobieren können. Klappt Ihr Power Play nicht so recht? Drücken



Der neue Spielplan ist gewohnt übersichtlich, wird aber von vielen kleinen Animationen untermalt.



EA Sports ist derzeit noch damit beschäftigt, die aktuellen Spielertransfers zu berücksichtigen. Die Nashville Predators sind auf jeden Fall mit von der Partie.

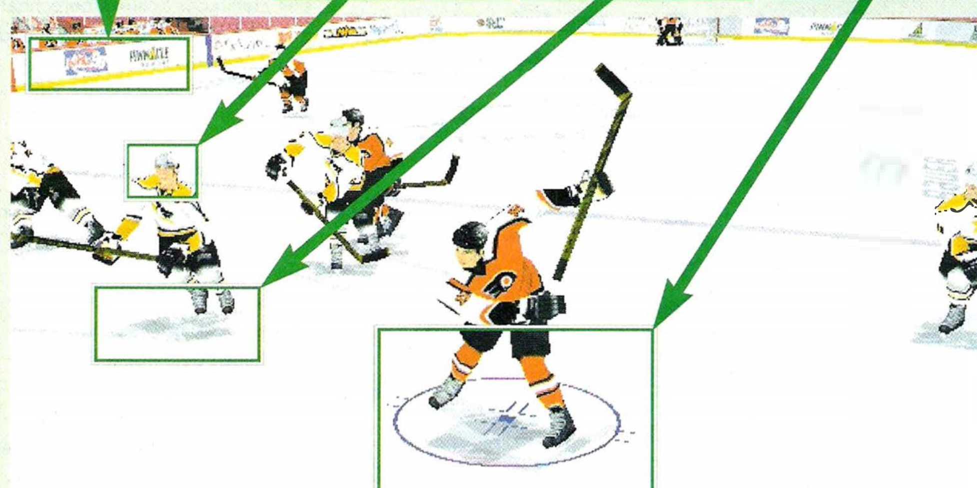
NHL 99 IM ÜBERBLICK

Die pixeligen Bitmap-Grafiken der Vorgänger sind Vergangenheit. Bei NHL 99 sitzen endlich munter animierte Polygonspieler auf den Bänken.

Die Köpfe der NHL-Cracks sind realistischer animiert und wurden von Hand nachbearbeitet, damit selbst aus der Ferne noch das Gesicht zu erkennen ist.

Neben ihren Spiegelbildern auf blankem Eis besitzen die Spieler aus mehreren Flächen zusammengesetzte Schatten, die in Echtzeit berechnet werden.

Hier fehlt noch die Anzeige für die Stärke des Schusses. Ein farbiger Balken zeigt dem Spieler, ob sein Schuß zu schwach, zu hoch oder genau richtig ist.



KNOCHENARBEIT

Motion Capturing ist schon seit einigen Jahren weitverbreitet, um menschliche Bewegungen auf Polygonmodelle zu übertragen. Dabei werden die Akteure in schwarze Anzüge gesteckt, auf die man weiße Kugeln klebt. Diese markieren die wichtigen Bereiche wie Arme, Beine, Kopf oder auch Schläger. Dann werden mit mehreren Kameras, die rundum aufgebaut sind, die Bewegungen gefilmt und digitalisiert. Dank des hohen Kontrastes zwischen weißen und schwarzen Flächen fällt es leicht, nur die Bewegungen der Kugeln zu speichern. Dann haben die Programmierer aber noch viel zu tun, die Aufnahmen von unerwünschten Störungen zu säubern, die Bewegungen zu ordnen und schließlich auf eine Datenmenge zu reduzieren, die heutige PCs noch verarbeiten können. EA Sports besitzt mittlerweile zwei Motion Capturing-Studios und hat im größeren von beiden die Spezialvorrichtung der Stuntmen aufgebaut, um die Bodychecks realistischer zu simulieren. Es wäre schließlich schwierig geworden, ständig zwei Spieler mit hoher Geschwindigkeit aufeinanderprallen zu lassen. Abgesehen vom viel zu hohen Verletzungsrisiko wären die Aufnahmen wegen der zu hohen Geschwindigkeit unnötig schwierig geworden. Also entschied man sich den gecheckten Spieler zusätzlich mit einem Katapult von den Beinen zu reißen, um den Effekt zu intensivieren.





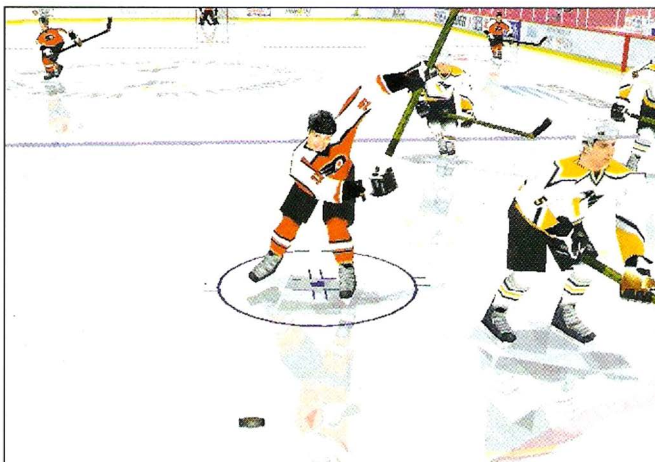
Hoppla, da fehlen ja die Zuschauer! Stimmt, bei einem Freundschaftsspiel dürfen Sie nicht immer mit einer ausverkauften Halle rechnen.



Die neuen Animationen erlauben auch solche gewagten Drehungen, bei denen das Gleichgewicht nicht immer gesichert ist.



»So gut wie alles im Spiel ist neu. Die Animationen, die Texturen, das Flugverhalten des Pucks – wir wollen wieder einen neuen Standard für 3D-beschleunigte Sportspiele setzen!
Ken Sayler, Producer«

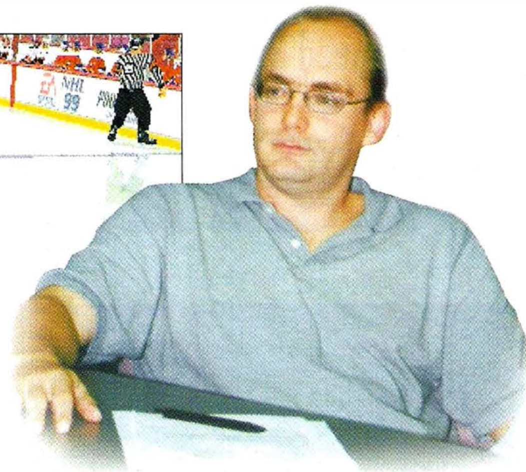


Sie bei den wichtigen One Timern immer im falschen Moment auf den Button? Dann können Sie auch diese Schwachpunkte ungestört im Übungs-Modus angehen. Profis werden sich dagegen freuen, daß der Programmcode, der das Zielen der Schüsse berechnet, gründlich überarbeitet wurde und nun mehr Kontrolle darüber erlaubt, wo der Puck landen soll.

Neue Anzeigen

Eine neue Anzeige unter dem von Ihnen gesteuerten Spieler informiert Sie über die Schußstärke. Halten Sie die entsprechende Taste gedrückt, baut sich ein farbiger Balken auf, wobei Rot anzeigt, daß der Schuß über das Tor gehen wird. Gelb steht für einen schwachen Versuch, Grün bedeutet einen optimalen Slapshot. Schon nach kurzer Zeit weiß man dieses Feature sehr zu schätzen. Die Zusammenarbeit mit dem Trainer der Colorado Avalanche, Marc Crawford, wurde fortgesetzt und erweitert. Die Folge ist, daß erfahrene NHL-Veteranen in der 99er-Version noch mehr Taktiken, die sogenannten Coaching Strategies, zur Auswahl haben und diese auch besser umgesetzt wurden. „Der Spieler soll das Gefühl haben, daß er seine Mitspieler kontrolliert, sie das tun, was er will", erklärt Dave Warfield. Ist Ihnen das zu kompliziert, müssen Sie noch lange nicht verzweifeln, denn die neue Auto-Coaching-Funktion nimmt Ihnen die Arbeit ab. Sie ändert während des Spiels selbständig die Formation, den Druck in Angriff und Verteidigung sowie die Taktik, abhängig vom Spielstand und eventuel len Zeitstrafen. Gleichzeitig hat EA Sports auch die Routinen für die individuellen Fähigkeiten der Computerspieler verbessert, was unter anderem bedeutet, daß ein guter Torhüter wie Patrick Roy of-



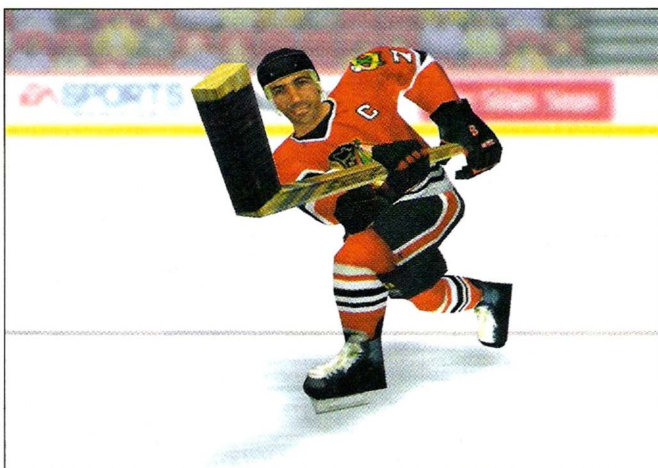


»Die Steuerung kommt mit zwei verschiedenen Tasten aus, denn Passen und Schießen reicht eigentlich. Wer mehr will, kann den Speedburst aktivieren oder eine schnelle Drehung auf Knopfdruck ausführen.«
Ken Sayler, Producer

fensiver spielt als ein mäßiger Kollege, dessen Pässe nur selten ihr Ziel finden. Außerdem benutzen nun auch Ihre Mitspieler und die Gegner den Geschwindigkeitsschub, den bislang nur menschliche NHL-Cracks aktivieren konnten.

Verbesserte Grafik-Engine

Erstmals wird Electronic Arts für NHL nicht nur auf die Grafikpower der 3D-Chips von 3Dfx Interactive setzen, sondern über Direct3D alle gängigen Hardwarebeschleuniger unterstützen. „Wir wollen das Sportspiel basteln, das jeder 3D-Kartenbesitzer haben muß", betont Ken. „Wir haben eine lange Tradition von guter Technik und ein erstaunliches Gameplay – das Team hat hier wirklich hervorragende Arbeit geleistet. Aber wir wollen wieder einen neuen Standard für 3D-beschleunigte Sportspiele setzen!" Das Ergebnis kann sich zweifellos sehen lassen, denn nicht nur die den Originalen liebevoll nachgebauten Stadien der NHL sehen noch authentischer aus, auch die Animationen der NHL-Cracks sind etwas weicher geworden, jeder Spieler besitzt nun neben dem Spiegelbild auf dem Eis auch noch einen detaillierten Schatten, die Gesichter sind noch besser zu erkennen, und viele zusätzliche Animationen runden den realistischeren Eindruck ab. Die Zuschauer sehen endlich nicht mehr wie eine blasse Tapete aus, sondern wirken echter, außerdem sind die Spieler auf der Bank anstatt der unansehnlichen Bitmap-Zombies der 98er-Version sich bewegende Polygon-Figuren. Mit der entsprechenden Hardware läßt sich die Auflösung sogar auf 1.024x768 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe hochschrauben, was eine geradezu unglaublich detaillierte Spielgrafik ermöglicht. Ein Pentium II mit über 300 MHz und zwei gekoppelte Voodoo²-Karten sind dann aber Pflicht. Sie besitzen gar keine 3D-Karte? Dann gibt es eine gute Nachricht von Ken: „Der Software-Modus läuft deutlich weicher als vor einem Jahr – bei der gleichen Hardware-Ausstattung." Auf gut deutsch: Minimum ist ein Pentium 133 mit 16 MByte Hauptspeicher.



Diese Grafikpracht mit 1.024x768 Pixeln können Sie laut EA Sports mit einem schnellen Pentium II sowie zwei gekoppelten Voodoo²-Karten erreichen.

Europäische Eisflächen

Der im letzten Jahr eingeführte Spielmodus mit internationalen Turnieren wurde gleichfalls ausgebaut. Die Stadien außerhalb der USA und Kanadas sind entsprechend größer, was das Team von Dave Warfield vor Probleme stellte. „Die Spieler haben mehr Platz und nutzen ihn für verstärktes Paßspiel. Außerdem mußten wir beispielsweise die andere Icing-Regel berücksichtigen, so daß die KI geändert werden mußte. Es macht ja keinen Sinn, wie in Nordamerika den Puck einfach ins gegnerische Drittel zu bolzen." „Wir haben versucht, alles zu verbessern", faßt Ken Sayler die Änderungen zusammen. Darunter fällt auch die Sprachausgabe mit dem Spielkommentar und dem Stadionsprecher, die erneut ausschließlich deutsch sein wird. Die englische Original-Version paßt laut Ken Sayler nicht mehr auf die CD mit den deutschen Bildschirmtexten. EA Deutschland verspricht aber, diesmal mehr Sorgfalt bei der Übersetzung der Kommentare und der Auswahl der Sprecher walten zu lassen. Der sogenannte Color Commentary, der letztes Jahr in der englischen Version einen zweiten Sprecher während des Spiels einführte, ist bei *NHL 99* auch in der deutschen Version zu finden. Die Musik für das Intro enthält keine Eigenkompositionen, sondern Songs von Künstlern wie David Bowie oder Gravity Kills, weil EA Sports hier etwas Neues ausprobieren wollte.

Florian Stangl ■

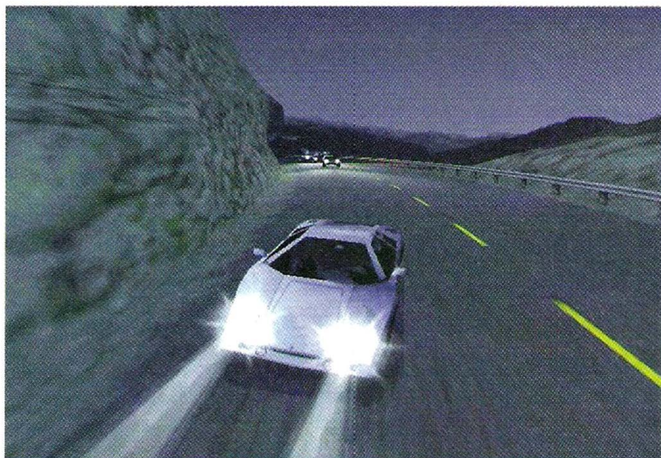
FACTS

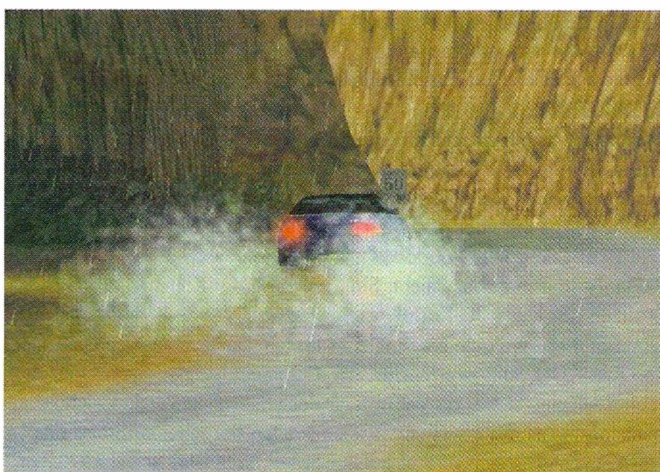
Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Beginn	November '97
Status	Pre-Alpha
Release	Oktober '98

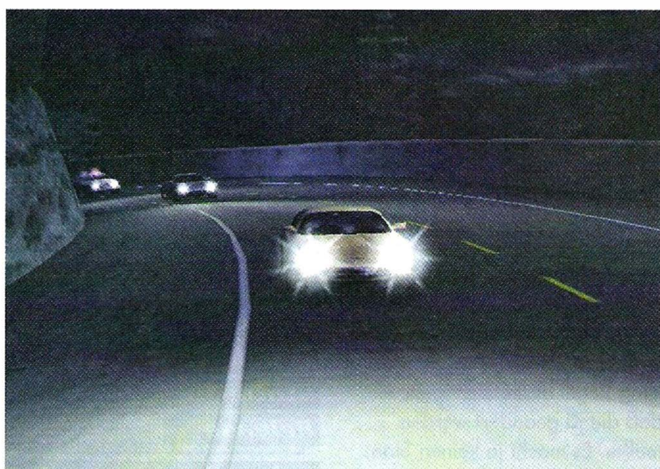
Vergleichbar mit
NHL 98

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Aufholjagd


Need for Speed 3 bietet die optisch bislang schönsten Nachtrennen. Achten Sie auf die Texturen der Felswand, die der Geschwindigkeit entsprechend verzerrt wird.


Regenrennen fordern nicht nur den Fahrer besonders, sondern erfreuen auch das Auge mit gekonnten Spezialeffekten wie transparenter Gischt.


Premiere auf dem PC: Erstmals dürfen Sie auch die Rolle der Polizei übernehmen und andere Spieler jagen – sogar über Netzwerk und Internet.

Haben Sie sich auch geärgert, daß die PlayStation-Version von Need for Speed 3 schon erhältlich ist, Sie aber noch auf die PC-Umsetzung warten müssen? Freuen Sie sich lieber! EA packt so viele neue Features rein, daß Konsoleros vor Neid erblassen dürften.

Need for Speed 3 ist strenggenommen keine Umsetzung von der Konsole auf den PC, wie Producer Mark Madland verdeutlicht. „Nur wenige Routinen würden übernommen, das meiste ist neu. Vor allem das Gameplay ist anders – es wäre so, als würde man Äpfel mit Birnen vergleichen", sagt er. Natürlich geht es auch in der PC-Version von *Hot Pursuit* vorrangig darum, mit traumhaften Sportschleudern der Marke Ferrari, Lamborghini oder Chevrolet möglichst rasant und todesverachtend über abwechslungsreiche Strecken zu heizen. Der Tradition gemäß dürfen Sie auch im dritten Teil die Zahl der Gegner, deren Autos, ihre Fahrleistung und die Dichte des Gegenverkehrs bestimmen. Sie dürfen eine komplette Meisterschaft auf allen Strecken fahren, einzelne Kurse absolvieren oder im Knockout-Modus versuchen, nur ja nicht Letzter zu werden – der fliegt nämlich aus dem Rennen. Besonders witzig ist der Hot Pursuit-Modus, bei dem Sie natürlich auch Bestzeiten gegen die starken Computergegner hinlegen müssen, allerdings ein ganz spezielles Handicap haben: die Polizei. Die kümmert sich extrem hartnäckig um die Raser, verfolgt sie, fordert zum Stoppen auf, drängt sie ab, errichtet Straßensperren und dergleichen. Der Vorteil für PC-Besitzer: Sie dürfen erstmals auch die Rolle der Ordnungshüter übernehmen! Sowohl für Solospieler als auch im Netzwerk-Modus ist die Option vorhanden, die besonders viel Vergnügen bereitet. Selbst mit zwei Spielern per Splitscreen an einem Rechner kommt diebische Freude auf, wenn man dem Kumpel mal wieder einen Strafzettel verpassen konnte. Per Multiplayer-Option dürfen Sie sich sogar in Teams aus Cops und Rasern aufteilen und Hochgeschwindigkeitsverfolgungen über ein lokales Netzwerk oder das Internet austragen. Zum Üben packt Electronic Arts noch einen Ghost-Modus dazu, so daß Sie gegen sich selbst fahrend Ihre Rundenzeiten verbessern können. Damit noch nicht genug: EA will über seine Website nach der Veröffentlichung des Spiels neue Flitzer zum Download anbieten. Der Vorteil liegt für beide Seiten auf der Hand, denn EA verlängert so die Lebensdauer seines Produkts, und der Spieler erhält bequem Nachschub an neuen Boliden und soll sie sogar in künftigen *Need for Speed*-Produkten weiterverwenden dürfen. Neues gibt es auch zur Fahrphysik zu vermelden, die mittlerweile größtenteils fehlerfrei ins Programm eingebunden ist. Die beiden Fahrmodi Arcade und Simulation unterscheiden sich wirklich deutlich, erlauben dem Piloten ein differenziertes Anfahren der Kurven, nerven aber nicht mit übertrieben bockigen Hinterachsen, wenn Sie Hunderte von PS auf die Straße bringen. Eine reine Simulation ist *Need for Speed 3* dennoch nicht, sondern ein anspruchsvoller Aracade-Racer.

Florian Stangl ■

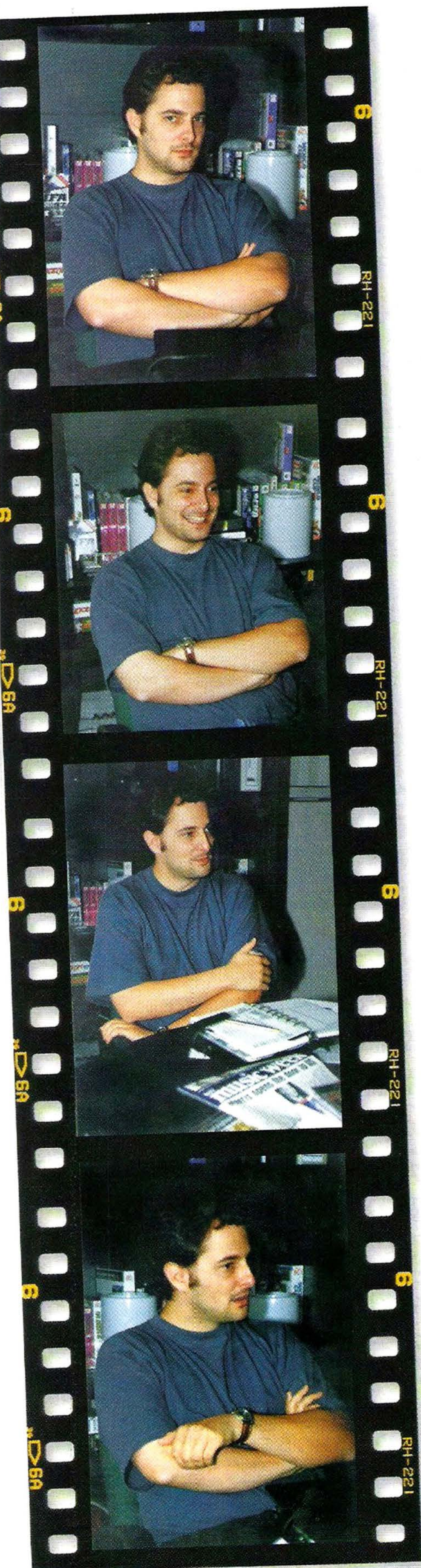
FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Beginn	Januar '98
Status	Alpha
Release	September '98

Vergleichbar mit
Need for Speed, Bleifuß 2

FIFA 99

Neuanfang



Kaum ist die Fußball-WM zu Ende und der entsprechende FIFA-Ableger durchgezockt, liegt schon der Nachfolger in der Luft. Noch gibt es nichts Spielbares zu FIFA 99, doch Producer Marc Aubanel und sein Team haben schon konkrete Vorstellungen, wie sie erneut den Referenztitel beanspruchen wollen.

Achtung, Kalauer-Parade: „Der Ball ist rund", „Ein Spiel geht über 90 Minuten" oder „Jedes Jahr gibt's ein *FIFA*" sind Weisheiten, die das Leben schrieb und die noch immer nichts von ihrer Gültigkeit verloren haben. Tatsache ist, daß es auch 1998 ein „richtiges" *FIFA 99* geben wird, nachdem *Frankreich 98* ja mehr oder weniger ein Seitensprung von EA Sports angesichts der Weltmeisterschaft im europäischen Nachbarland war. *FIFA 99* geht wieder zurück zu den Vereinsmannschaften und den mit ihnen auszuspielenden Pokalen. Was es sonst noch alles an Neuerungen gibt, erfuhren wir in einem Gespräch mit Marc Aubanel, dem Producer der Serie. *FIFA 99* dreht sich um alle möglichen Cups – Champions League, UEFA Cup, Pokal der Pokalsieger, DFB-Pokal und dergleichen. Alle Mannschaften der ersten Ligen aus allen bedeutenden und weniger bedeutenden Fußballnationen sind mit dabei, so daß Sie sich mit Hilfe des neuen „Cup-Builders" schnell und einfach beliebige Pokalturniere basteln dürfen. „Wir können natürlich nicht jedes von unseren Kunden gewünschte Turnier voraussehen", erklärt Marc, „deshalb soll der Cup-Builder die von uns mitgelieferten Pokalspiele ergänzen." Einzige Beschränkung: Mehr als 500 Mannschaften will EA Sports nicht in *FIFA 99* packen, deshalb fehlen die meisten Teams aus den zweiten und dritten Ligen. Berücksichtigt werden natürlich alle Mannschaften, die an den großen Pokalturnieren teilnehmen, egal aus welchem Land sie kommen. Mit dem Cup-Builder lassen sich auch eigene Ligen mit bis zu 32 Teilnehmern bauen, was interessante Möglichkeiten für Freunde gepflegter Multiplayer-Partien ermöglicht. Bei Pokalturnieren haben Sie die Möglichkeit, den KO-Modus oder die Variante mit Hin- und Rückspielen zu wählen und das Feld zusätzlich in Gruppen einzuteilen. *FIFA 99* zeigt ein Problem deutlich auf, das im Jahr 1998 viele Spiele haben: Die grafischen Unterschiede zum Vorgänger sind nicht so gravierend wie der Sprung von der 2D- zur 3D-Variante vor zwei Jahren. „Die Änderungen liegen im Detail", erklärt Marc. „Dazu gehören auch die neuen Animationen. Das wahrscheinlich interaktivste Fußballspiel ist doch *Sensible Soccer*. Jede Animationen dauerte nur zwei Frames, also konnte man schneller die Richtung ändern als in *FIFA* oder anderen Spielen." Hoppla, wer hätte das gedacht? Das grafisch immer auf Bombast bedachte *FIFA*-Team orientiert sich am zweidimensionalen, mit Winzlingen als Spielern ausgestatteten Oldtimer aus England? „Wir wollen weg von dem Problem mit den Animationen, die dem Spieler erst dann wieder eine neue Bewegung erlauben, wenn die andere Animation abgespielt ist", deutet Marc die Zukunft der *FIFA*-Serie an. „Wir haben unsere Blending-Engine monatelang getunt, so daß der Spieler jetzt jederzeit die Animation abbrechen kann." Der Grundgedanke, das Spiel noch mehr auf den jeweiligen Spieler zuzuschneiden, bedingt eine neue Option – den semi-automatischen Torhüter. „Ein vollständig handsteuerter Goalie macht keinen Sinn, aber jeder ärgert sich, wenn der Mann wie angewurzelt bei einem Alleingang zwischen den Pfosten bleibt", sagt Marc. „Also gibt es einen neuen Button, der dem Goalie sagt: 'Jetzt geh' und schnapp' Dir den Ball!'" Eine längst überfällige Ergänzung sind skalierbare Polygonkicker, so daß endlich die Größenunterschiede zwischen den Spielern stimmen. Müdigkeit wird künftig deutlicher zu erkennen sein, da die Schultern hängen oder der Spieler gebeugter läuft. Obwohl die Kollegen vom *NBA*-Team hier einen Schritt weiter sind, sieht Marc das nicht als Nachteil an: „Uns geht es vor allem darum, daß die Spieler aus der Ferne natürlich wirken. Bei *NBA* ist man näher am Geschehen dran, aber wir werden wohl in Zukunft kooperieren und versuchen, das auch bei *FIFA* so einzubauen." Einer gravierenden Änderung wird die Abwehr unterzogen, da das komplette Tackling-System rausflog und durch ein neues ersetzt wird. „Wir wollen vermeiden, daß man dem Gegner nur noch reinrutscht und dann mit dem Ball weiterlaufen kann. Das wird dem Sport nicht gerecht, das macht uns verrückt!" Eine konkrete Lösung gebe es aber noch nicht, bedauert Marc, das werde noch ein paar Wochen dauern. Auf die weiteren zahlreichen Verbesserungen von *FIFA 99* gehen wir in einem ausführlichen Preview in einer der nächsten Ausgaben ein.

> **»Wir haben unsere Blending-Engine monatelang getunt, so daß der Spieler jetzt jederzeit die Animation abbrechen kann.«**
> Marc Aubanel, Producer

Florian Stangl ■

FACTS

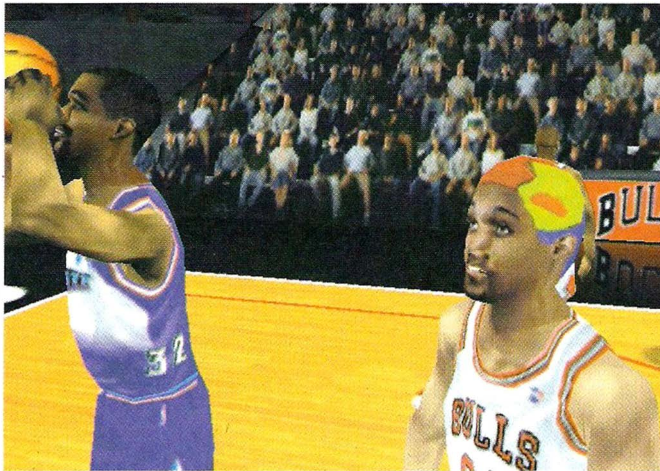
Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Beginn	November '97
Status	Pre-Alpha
Release	November '98

Vergleichbar mit
Frankeich '98, World Wide Soccer

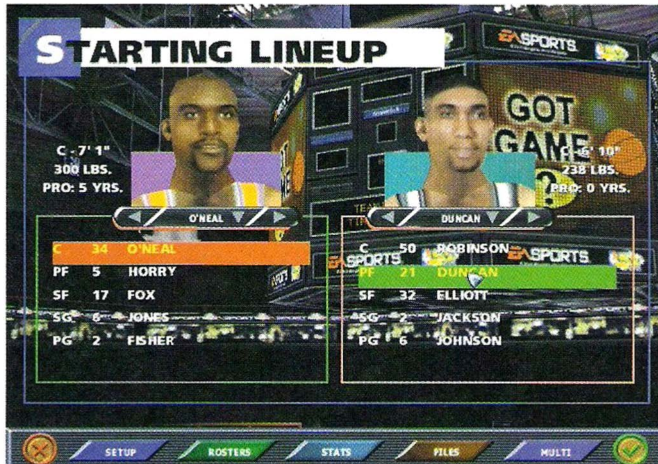
NBA Live 99

Körbchengrößen

Ob Michael Jordan weiterfliegt oder nicht – Basketball-Fans müssen nicht auf das alljährlich aufgefrischte NBA Live verzichten. Vor allem optisches Feintuning war angesagt, außerdem eine Gehirnfrischzellenkur für die Computerspieler und komplexere Spielzüge. Wir haben die ersten Korbwürfe versucht.



Unverkennbar: Dennis Rodman wird während einer Saison des öfteren die Haarfarbe wechseln – ein Zufallsgenerator bestimmt die jeweilige Haarpracht.



Die Menüs wurden komplett überarbeitet und wirken edler als die für viele zu unruhige und verspielte Benutzeroberfläche des Vorgängers.

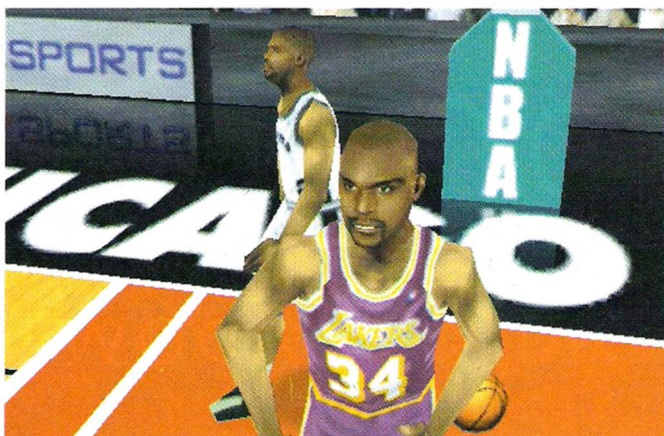
Das Ziel ist klar: „*NBA Live 99* soll mehr ein Basketballspiel werden als die Vorgänger", erklärt Associate Producer Wil Mozell durchaus selbstkritisch. Von Käuferseite gab es in den vergangenen Monaten durchaus deftige Nörgeleien an der Künstlichen Intelligenz der *NBA Live*-Serie. EA Sports hat das angesprochene Problem erkannt, denn „in der Vergangenheit hing der Spielverlauf zu stark von den Schwierigkeitsgraden und der entsprechenden Wahrscheinlichkeitsrechnung ab. In der 99er-Fassung sorgen wir dafür, daß die Verteidigung und der Angriff besser harmonieren und zusammenspielen, wie es auch in der Wirklichkeit vorkommt", stellt Wil klar.

Mehr Schwierigkeitsgrade

Der Spieler soll also lernen, wie sein Team abhängig von der gewählten Taktik spielt, und darauf reagieren können. Damit zusammenhängend werden auch die Schwierigkeitsgrade stärker differenziert, um Einsteiger nicht zu sehr mit Dingen zu beschäftigen, die sie vom Zusammenspiel mit ihren Teamkameraden ablenken. Profis dagegen sollen eine vollwertige Simulation aller Aspekte erhalten, die in einem Basketballspiel vorkommen. Das alles bringt natürlich wenig, wenn der Spieler keine Ahnung hat, wie seine Mitspieler reagieren könnten. Wil und sein Team sorgen deshalb zur Zeit dafür, daß Sie den Computersportlern an der Gestik ablesen können, was sie gerade vorhaben. Für das nötige Motion Capturing holten die Kanadier den Jungstar Antoine Walker von den Boston Celtics vor die Kameras, da er laut Wil ein guter Allrounder sei, der verschiedene Stile verkörpern könne.

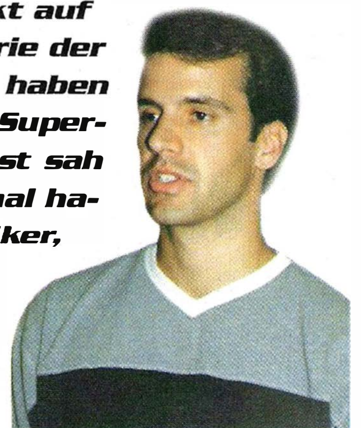
Spieler mit Köpfchen

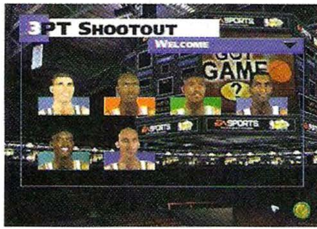
Nicht zuletzt wegen der verstärkten Interaktion von Spieler und Künstlicher Intelligenz haben die Kanadier die Optik nicht vergessen, die bekanntlich einiges dazu beiträgt, ein Sportspiel der Wirklichkeit nahekommen zu lassen. Neben einer optimierten Fassung für 3Dfx-Chips läuft *NBA Live 99* über Direct3D mit allen gängigen 3D-Karten. „Wir haben eine Reihe von neuen Beleuchtungsmodellen, die die Spieler natürlicher aussehen lassen. Außerdem kümmern wir uns verstärkt um die richtige Geometrie der Köpfe", sagt Wil. „Letztes Jahr haben wir das nur bei den Superstars getan, der Rest sah dagegen irgendwie komisch aus. Dieses Mal haben



Wir achten verstärkt auf die richtige Geometrie der Köpfe. Letztes Jahr haben wir das nur bei den Superstars getan, der Rest sah komisch aus. Diesmal haben wir einen Grafiker, der sich nur um die Köpfe aller Spieler kümmert!

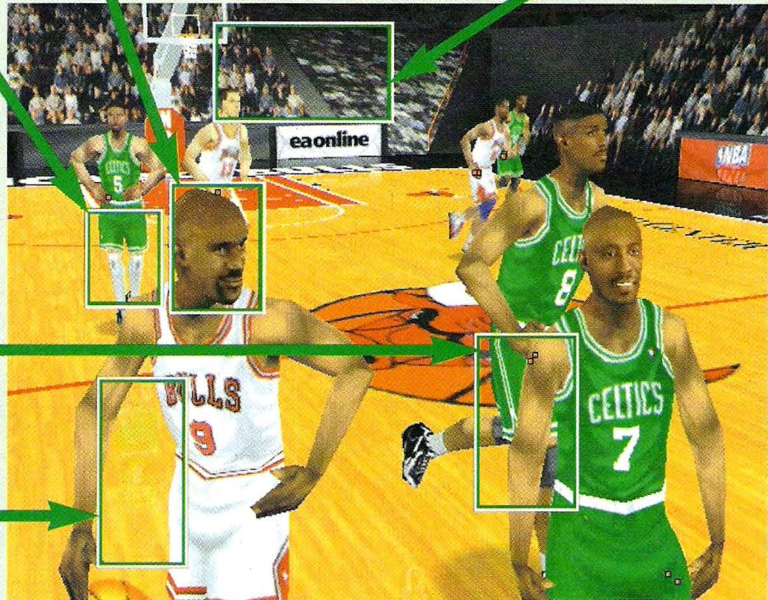
Wil Mozell, Associate Producer





Der Shootout-Modus in der Mitte der Saison gehört bei NBA Live 99 ebenfalls mit zum Programm.

NBA LIVE 99 IM DETAIL



wir einen Grafiker, der sich ausschließlich um die Köpfe aller Spieler kümmert!" Die Texturen für die Software-Version und die Direct3D-Fassung werden übrigens getrennt optimiert, um in beiden Fällen eine möglichst scharfe und korrekte Darstellung zu erhalten. Basketballfans werden außerdem zu schätzen wissen, daß sogar auf die unterschiedliche Länge der Strümpfe sowie auf die Farben der Schuhe oder Knieschoner geachtet wird. Von der verbesserten Grafik-Engine profitieren natürlich auch die neuen Würfe und Abwehrbewegungen (rund 150 mehr als beim Vorgänger) der hochgewachsenen Sportler, mit denen Sie sich in aller Ruhe im neugeschaffenen Trainings-Modus vertraut machen dürfen. „Ich empfehle aber auch Spielern, die *NBA Live* vom letzten Jahr kennen, erstmal zu üben", sagt Wil Mozell, „wir haben doch ziemlich viel geändert." Alleine die nicht mehr hölzern wirkenden Drehungen erfordern eine gewisse Umstellung, da Sie den richtigen Zeitpunkt zum Abspielen neu bestimmten müssen. Sportfans dürften sich diese Zeit aber mit Vergnügen nehmen, denn noch nie zuvor wirkte ein Basketballpiel so authentisch, fühlten sich die Bewegungen realistischer an. Obwohl die vorliegende Version noch nicht alle neuen Animationen enthielt, war bereits ein spürbarer Unterschied zu *NBA Live 98* festzustellen.

Karrieremodus

Mit dem amerikanischen Sportsender ESPN hat EA Sports laut Wil Mozell erstmals einen wirklich ernstzunehmenden Konkurrenten, dem man natürlich so wenig Vorabinfos wie möglich zukommen lassen will. „Es sind schon zuviele Details zur Konkurrenz durchgesickert und in deren Pressemitteilungen aufgetaucht", schimpft der Producer. Deshalb kann Wil auch den PC Games-Lesern noch nicht alle wirklich spannenden Neuerungen verraten, doch so viel deutete er schon an: „Der Spieler soll nicht einfach nur eine Saison beenden, sondern weitermachen und hoffentlich eine erfolgreiche Karriere haben." Ob Sie sich dafür einen beliebigen Spieler basteln dürfen oder auf die mitgelieferten NBA-Spieler angewiesen sind, ließ sich Wil nicht entlocken. Erstere Möglichkeit erscheint allerdings wahrscheinlicher, denn die Designer werden nicht umsonst einen komplexen Editor zur Erstellung eigener Athleten inklusive der Verteilung spielerischer Attribute wie Rebound- oder Dunking-Stärke beipacken. Wil bestätigte nur, daß der Draft-Modus erweitert wird – wir hoffen, bald mehr zu erfahren, wenn EA Sports nicht mehr befürchten muß, abgekupfert zu werden. Bekannt ist allerdings, daß es den Shootout-Wettbewerb in der Mitte der Saison geben wird und das Programm Ihnen während einer Saison kluge Ratschläge gibt, welchen Spieler Sie sich noch für Ihr Team angeln sollten.

Florian Stangl

»In der 99er-Fassung sorgen wir dafür, daß die Verteidigung besser mit dem Angriff harmoniert und zusammenspielt.«
Wil Mozell, Associate Producer





FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Beginn	Januar '98
Status	Pre-Alpha
Release	Dezember '98

Vergleichbar mit
NBA Live 98

Grim Fandango

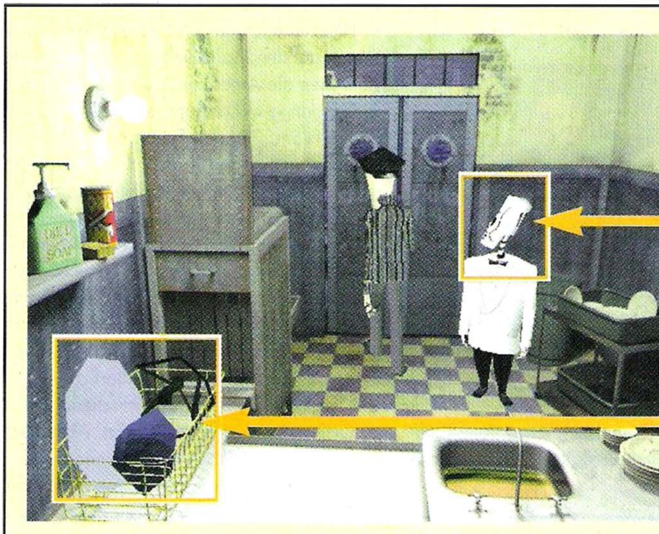
Nacht der lebenden Toten



Totgesagte leben länger: Das Adventure-Genre hatte so mancher Branchenkenner schon abgeschrieben. Doch sollte man die Hoffnung nie aufgeben, solange LucasArts sich noch der klassischen Rätsel und Puzzles annimmt. Daß ausgerechnet das mexikanische Fest der Toten dem Genre neues Leben einhaucht, entbehrt nicht einer gewissen Ironie.

Es war schon verständlich, wenn Adventure-Fans mit Leichenbittermiene über die E3 schlurften. Das beliebte Spiel mit Maussteuerung, Verben oder Bildchen zum Anklicken und allerlei Gegenständen, die sinnvoll oder -los kombiniert beim Rätselknacken helfen, ward in Atlanta so gut wie nicht mehr gesehen. Allerorten wandelten ehemalige 2D-Helden als dreidimensionale Figuren durch die nicht mehr flachen Welten und griffen öfter zu irgendeiner Waffe als ins Inventar. Weit ab vom Höllenlärm der großen Hallen weilte LucasArts inmitten himmlischer Grabesstille, um neue Einblicke in das klassische Adventure im zeitgemäßen 3D-Stil mit dem vielsagenden Titel *Grim Fandango* zu gewähren. Gehe das überhaupt, beschwerten sich viele Kritiker vorschnell, könne man denn den fast schon sprichwörtlichen Humor der LucasArts-Klassiker wie in *Monkey Island* oder *Day of the Tentacle* so einfach in ein 3D-Gewand stecken? Allen Schwarzsehern sei gesagt: Producer Tim Schafer und sein Team haben es auf jeden Fall geschafft, die wichtigen Elemente wie Puzzles und Humor auch in das skurrile Ambiente von *Grim Fandango* zu retten. Wir haben für Sie die ungewöhnliche Adventure-Hoffnung ausführlich unter die Lupe genommen.

POLYGON-ADVENTURE?

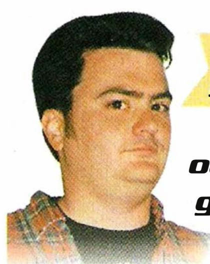


Hier ist deutlich zu erkennen, wie Manny den Kopf dreht, wenn ein interessantes Objekt in seinem Blickfeld auftaucht. Mit einer Taste lassen Sie ihn den Gegenstand beschreiben, mit einer anderen benutzen sie ihn.

Objekte, die der Spieler benutzen oder gar ins Inventar packen darf, werden anhand von Polygonen dargestellt, die sich von der gerenderten Umgebung unterscheiden. Dadurch artet *Grim Fandango* nicht in mühsames Ausprobieren aus, welcher Teil des Raums brauchbar ist und welcher nicht.

Todschicke Optik

Jeder von Ihnen hat sicher schon einmal eines der sogenannten klassischen Adventures wie *Monkey Island* oder auch *King's Quest* gespielt. Vor flachen, oft gezeichneten Hintergründen bewegen Sie eine oder mehrere Heldenfiguren mit der Maus umher, klicken interessant aussehende Gegenstände an, stecken sie ein, manipulieren sie und so weiter. Während des Spiels geraten Sie immer wieder in Situationen, in denen Sie nicht weiterkönnen. Sie müssen beispielsweise jemandem einen Gefallen erweisen, damit er eine Türe öffnet. Das ist die Quintessenz der Adventures, die Sie so auch in *Grim Fandango* finden – wenn auch nicht auf den ersten Blick. Tim Schafer, der für LucasArts schon an den Kultspielen *Day of the Tentacle* und *Vollgas* arbeitete, hat sein neues Werk in eine Welt aus dreidimensionalen, aber statischen Hintergründen gepackt. Darin bewegen Sie die Hauptfigur Manny, die ebenfalls nicht flach ist, sondern einen aus Polygonen erzeugten räumlichen Körper besitzt. Der dafür betriebene Aufwand ist riesig, denn alle Schauplätze überzeugen nicht nur durch das phantasievolle Design, sondern auch durch die hohe Detaildichte. Schummrige Lichteffekte, ulkige Typen und bis ins Detail präzise Animationen können überzeugen. Bewegt Manny beispielsweise seinen Knochenarm, um auf etwas zu deuten, rutscht der Ärmel seiner Jacke realistisch nach hinten. Besonders gelungen sind auch seine eleganten Drehungen, wenn er sich einem neuen Gesprächspartner zuwendet – Startänzer Rudolf Nurejew könnte es nicht besser. Umso beeindruckender erscheint dies, da LucasArts völlig auf Motion Capturing verzichtet haben und alle Bewegungen von den Grafikern von Hand erstellt werden. *Grim Fandango* unterstützt erstmals auch 3D-Grafikkarten über



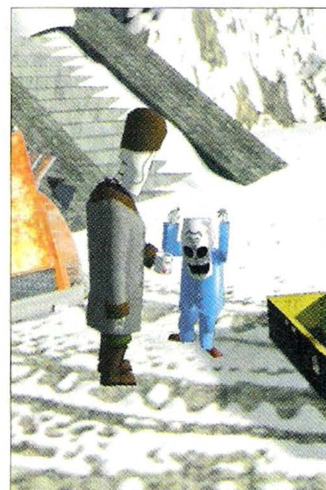
»Alle Charaktere haben sehr vertraute menschliche Schwächen wie Gier oder Neid, was ihnen einen gewissen Charme verleiht.«
Tim Schafer, Producer



Lola ist Mannys großer Schwarm. Ihre Eroberung ist eine der Hauptaufgaben des Spielers.



Der etwas korpulente Glottis hat nicht nur Komplexe wegen seines Leibesumfangs, sondern ist auch ein begnadeter Mechaniker. Er wird zu Mannys wichtigstem Helfer, seinem Fahrer durch die Unterwelt.



Auf dem ersten Blick seltsam, auf dem zweiten Blick genial: Die skelettartigen Köpfe sind außerordentlich originell.

DIE DEUTSCHE VERSION

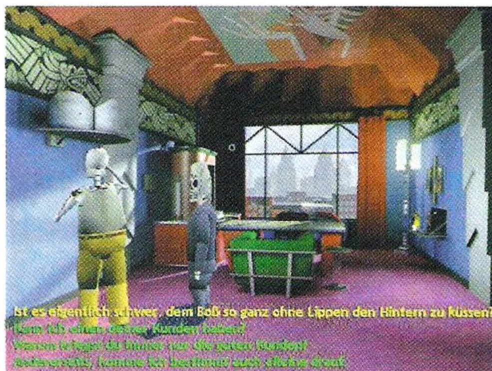


Das Team von links nach rechts: Martin Ruiz (Tontechnik), Tommi Piper („Alf", „Wer ist hier der Boß?"), Willi Grossmann (Tontechnik) und Chrisse Schneider (Projektleiter, Regisseur).

Hierzulande werden Produkte von LucasArts durch den Vertriebspartner Funsoft auf den Markt gebracht – und das aus gutem Grund. Schon seit langer Zeit wissen die Amerikaner die Qualität der Lokalisierungen zu schätzen. Mit *Grim Fandango* will das ehrgeizige Team aber selbst Klassiker wie *Vollgas* oder *Monkey Island 3* in den Schatten stellen. Insgesamt 25 Schauspieler und Synchronsprecher wurden in das dreistöckige Studio in Kaarst für zwei Wochen einquartiert – diesen Aufwand betreibt kaum ein deutscher Publisher. Das Resultat ist nicht nur beeindruckend, sondern vielmehr über jeden Zweifel erhaben. Die deutsche Version klingt im direkten Vergleich mit dem englischen Original wesentlich druckvoller, die Sprecher synchronisierten mit Leib und Seele. Regisseur und Projektleiter Chrisse Schneider hat dafür eine relativ einfache Erklärung: „Die meisten Kinofilme kommen aus den Staaten, daher haben wir in Deutschland wesentlich mehr Erfahrung mit der Synchronisierung. In Amerika ist das einfach nicht erforderlich, die machen Untertitel – wenn überhaupt." Klingt einleuchtend, überraschend ist hingegen, daß auch die Tonqualität der Originalversion überlegen ist. Aber auch dafür gibt es natürlich einen Grund: „Allein das Mikrofon im kleinen Studio hat mehr als 5.000,- Mark gekostet, besser kann man eine Stimme nicht aufnehmen."



Manny nimmt seinen Job nicht so genau. Ist ein Sarg zu groß für einen Kunden, wird er kurzerhand mit Schaumstoff ausgesprüht – sein Boß darf natürlich nicht hinter seine kleinen Tricks kommen.



Die zahlreichen Gespräche laufen bequem per Multiple-choice-Verfahren ab und werden von erstklassiger deutscher Sprachausgabe untermalt.



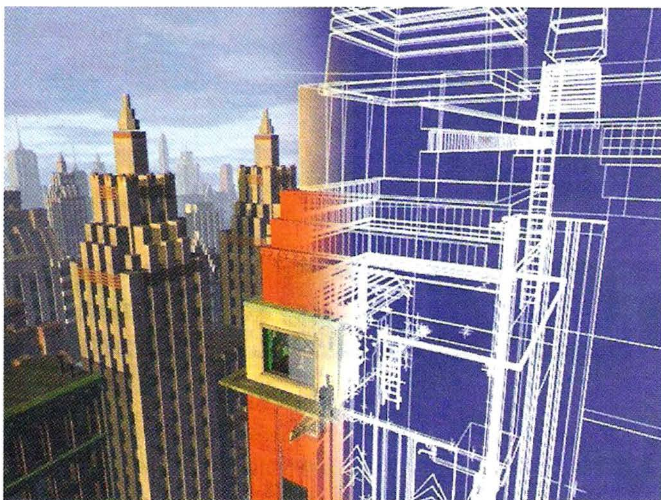
Die Selbstgespräche Mannys dienen dazu, die Story weiterzuerzählen und um den Spieler über die aktuelle Situation zu informieren.

Direct3D, läuft aber auch im reinen Software-Modus.

Dialoge zum Totlachen

Gesteuert wird auch nicht mit der Maus, sondern mit Tastatur oder Joystick. Die äußere Form ist also anders, doch der spielerische Gehalt schließt sehr wohl an die liebgewonnenen Traditionen der *Monkey Island*-Zeiten an. Während Sie Manny nämlich durch die Räume dirigieren, macht er Sie durch das deutliche Drehen seines Kopfes auf interessante Objekte aufmerksam. Sie brauchen also nur der Blickrichtung seiner großen, schwarzen Augen zu folgen und merken dann, was Manny entdeckt hat. Müssen Sie aber nicht: Mit einer Taste lassen Sie den Protagonisten einfach erklären, was er gerade sieht – ganz so, wie Sie es von anderen Adventures gewohnt sind. Eine weitere Taste benutzt oder manipuliert das Objekt und läßt Sie mit anderen Personen sprechen. Manny trifft auf seiner Reise 55 verschiedene Typen, die alle sorgfältig designt wurden: „Alle Charaktere haben sehr vertraute menschliche Schwächen wie Gier oder Neid, was ihnen einen gewissen Charme verleiht", erklärt Tim Schafer. Auch bei





Der Drahtgittermodus zeigt den Aufwand, mit dem die LucasArts-Grafiker die gerenderten Hintergründe erstellen. Alle beweglichen Objekte bestehen aus Polygonen.



Der schwergewichtige Glottis ist Mannys neuer Fahrer, wenn der als Sensenmann verkleidete Hauptdarsteller zum nächsten Auftrag eilt.

den Dialogen gibt es eine Parallele zu den zweidimensionalen Tagen von LucasArts, denn sie laufen samt und sonders bequem per Multiple-choice ab. Tim Schafer wandelt in puncto Sprache ausschließlich auf dem Pfad der LucasArts-Tugend: Die Dialoge sind allesamt witzig, voller Anspielungen und werden mit erstklassiger Sprachausgabe wiedergegeben. Schließlich enthält *Grim Fandango* noch ein waschechtes Inventar, das grafisch originell aufbereitet ist und denkbar einfach funktioniert. Manny greift sich dazu in die Brusttasche, zieht alle Gegenstände der Reihe nach heraus, und Sie wählen einfach den gewünschten. *Grim Fandago* kommt also neben den vier Richtungstasten mit nur vier weiteren Buttons aus, nimmt man die Funktionstasten für das beliebige Speichern des Spielstandes einmal aus.



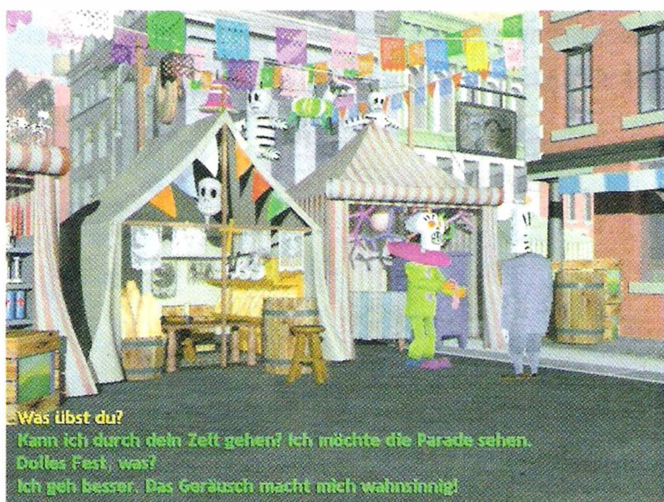
Tim Schafers neue 3D-Engine ermöglicht schöne Lichteffekte und verleiht dem Spiel die Atmosphäre des Film Noir.



Die Brusttasche in Mannys Anzügen dient als Inventar und ist praktisch mit einer einzigen Taste zu erreichen.

Unsterblich verliebt

Manny Calavera, der Hauptdarsteller von *Grim Fandango*, ist ebensowenig der klassische Held wie dereinst Guybrush Threepwood. Er ist ein kleiner, nicht gerade geschickter Angestellter der Dienststelle Organisierter Diplomsenser (DOD) im Land der Toten, für das er den frisch Verstorbenen eine möglichst teure, vierjährige Passage durch das Land zu ihrem endgültigen Ruheort verpassen soll. Manny ist aber wenig erfolgreich, vertickt immer nur die billigsten Angebote und bekommt deswegen mächtig Ärger mit seinem Boß. Manny ergaunert sich deshalb den Auftrag für Mercedes Colomar, die für das noble Doppel-N-Ticket löhnen soll. Allerdings findet Mercedes, genannt „Meche", das Land der Toten generell nicht so anheimelnd und verdrückt sich, bevor Manny zum Zug kommt, außerdem verliert der tragische Held auch noch das wertvolle Ticket. Hier kommen Sie ins Spiel und haben ab sofort das Vergnügen, Manny bei der Bewältigung seiner Aufgabe zu helfen. Glauben Sie aber nicht, daß es damit getan ist, einfach die Geldbörse jedes Toten zu leeren! Manny besitzt wie so viele Antihelden das untrügliche Gespür



Wer hat gesagt, daß das Land der Toten öde und grau ist? Die Mexikaner feiern den Tag der Toten laut und bunt mit einer sehenswerten Parade.

für immer weitere Komplikationen, die ihn von seinem Weg abbringen. Seine amourösen Avancen bezüglich Lola, eine Rebellengruppe oder sein etwas vollschlanker Freund Glottis erfordern immer wieder Mannys Überredungskünste und Ihre Denkarbeit. Die zwei Hauptprobleme – „Wie finde ich Mercedes Colomar?" und „Wie kriegt Manny das Ticket?" – teilen sich in vier Kapitel analog der vierjährigen Reise durch das Land der Toten auf. Die Puzzles sind größtenteils logisch aufgebaut beziehungsweise so konstruiert, daß Rätsel und Lösungsobjekte nicht weit auseinanderliegen. Nerviges Herumgelaufe, nur um Zeit zu schinden, werden Sie bei *Grim Fandango* nicht finden. Selbst so originelle Aufgaben wie der Tausch von Seidenstrümpfen gegen eine Wasserspritzpistole nach Schwarzmarktmanier artet nicht in Ausprobieren aus. Ob sich der Logikfaktor vom Anfang bis zum Ende durchzieht oder ob Tim Schafer doch das eine oder andere „Argh! Wie soll man denn darauf kommen?"-Puzzle durchgerutscht ist, erfahren Sie aber erst in unserem ausführlichen Test. Eines steht aber fest: Gemäß der schönen LucasArts-Philosophie kann der Spieler nicht sterben. „Eben, Du bist doch schon tot", grinst Producer Tim Schafer. Tja, Totgesagte leben eben länger...

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Adventures
Hersteller	LucasArts
Beginn	Juli '97
Status	Pre-Beta
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Monkey Island 3, Vollgas

Vigilance

Mission: Impossible

James Bond, Ethan Hunt und Agent J geben sich ein Stelldichein: Segasofts Anti-Terror-Spiel verbindet geschickt Kinoflair mit Baller-Action und Denkarbeiten. Starke Charaktere und eine zeitgemäße Grafik-Engine versprechen zusammen mit der flexiblen Steuerung und großen Levels eine willkommene Abwechslung.

Vigilance ist ein gefundenes Fressen für Kinogänger: Nahezu aus jedem anständigen Action- und Agentenfilm haben die Segasoft-Designer die eine oder andere Inspiration für ihr neues Spiel bezogen. Kein Wunder, schließlich residiert die noch junge Firma nur drei Autominuten von einem der größten Kinokomplexe Kaliforniens entfernt. Was liegt also näher, als das 3D-Action-Adventure *Vigilance* zu einem besonderen Erlebnis für den Spieler zu machen und es in Richtung Hollywood zu trimmen? Segasofts Ankündigungen klangen nur allzu vollmundig, weswegen es sich unsere Agenten nicht nehmen ließen, als PC Games-Redakteure getarnt vor Ort nach dem Rechten zu sehen.



Weltweite Verschwörung

Urheber der *Vigilance*-Verschwörung ist ein junges Team namens Nexus, das schon seit zweieinhalb Jahren an der Anti-Terror-Simulation arbeitet. Warum Sie bisher weder von Nexus noch von Segasoft gehört haben? Ganz einfach: Segasoft stehen hinter dem erfolgreichen, amerikanischen Online-Service Heat.net, der in Deutschland dank der noch zu hohen Telefongebühren bei weitem nicht so populär ist wie jenseits des Atlantiks. Segasoft entwickelten verständlicherweise in den vergangenen Jahren nur Produkte für ihren Online-Service – daher gibt es auch keinen deutschen Vertrieb oder Firmensitz. Noch nicht: *Vigilance* ist das erste Produkt der Amerikaner, das neben der Mehrspieler-Komponente einen gleichwertigen Solospieler-Anteil besitzt, und wird deshalb auch in Deutschland erscheinen – und sogar komplett übersetzt. Daß sich der

DAS INTERFACE IM ÜBERBLICK



Diese wenig hübschen Anzeigen der Alpha-Version sind nur sogenannte Dummys und werden im Laufe der nächsten Wochen durch aussagekräftigere Symbole ersetzt.

Einige der Agenten besitzen die Fähigkeit, sich zu tarnen. Dadurch verschwinden sie in dunklen Ecken von der Bildfläche, können aber von Gegnern mit Taschenlampen entdeckt werden.

Die detaillierte Darstellung der Gesichter trägt viel zur Atmosphäre bei. Demons Vorbild in puncto Mimik ist klar Samuel L. Jackson.

Die variable Steuerung erlaubt es unter anderem, Beine und Oberkörper getrennt zu bewegen.

Hier ist gut zu erkennen, wie Viper nach unten blickt. Dadurch wissen andere Spieler, welche Bereiche des Levels er gerade nicht einsieht, und können sich so vorbeischleichen.

Aufwand lohnt, bewies die frischgebackene Alpha-Version, die wir im Segasoft-Hauptquartier anspielen durften. Hintergrund des Action-Adventures ist die Spezialeinheit SION, die sich vornehmlich mit den Terroristen unserer Welt anlegt. Doch Ende 1998 (*Vigilance* spielt in der Jetztzeit) häufen sich plötzlich die Aktionen der Saboteure und Spione, so daß SION nach Verstärkung sucht. Die wird natürlich schnell im Spieler gefunden, der sich zu Beginn des Spiels vor die Qual der Wahl gestellt sieht, einen von acht grundlegend verschiedenen Charakteren zu wählen.

Agenten mit Charakter

Der eine oder andere mag jetzt müde abwinken und sagen: „Kenn' ich doch schon." Stimmt, denn Spiele wie *Unreal* erlauben es dem Spieler gleichfalls, sich ein männliches oder weibliches Konterfei zu suchen, doch das war es auch. *Vigilance* geht hier wesentlich weiter und kleidet die Figuren nicht nur in unterschiedliche Polygon-Körper, sondern verleiht ihnen auch eine Reihe von Attributen wie Schnelligkeit, Aufklärung oder Tarnung, um Ihnen prinzipiell acht verschiedene Möglichkeiten zu bieten, das Spiel anzugehen. Die Aufklärung bedeutet beispielsweise, daß der Charakter Ihnen mitteilt, daß sich Gegner voraus befinden, Tarnen heißt dagegen, daß er sich in dunklen Ecken unsicht-

»Der Spieler wird sich in Filme wie Die Hard oder Lethal Weapon hineinversetzt fühlen.«
Larry Pacey, Executive Producer



Ob Gebäude, riesige Tanker, Wiesen oder Wälder – in Vigilance gibt es so ziemlich jeden Schauplatz, der schon einmal in einem Action- oder Agentenfilm zu sehen war.

Der Körper bewegt sich realistischmit dem Zielkreuz mit. Vor allem im Mehrspieler-Modus sieht man so, wohin der andere Spieler gerade blickt.

bar machen kann. Segasoft hat sich viel Mühe bei der Ausarbeitung der Charaktere gemacht, um dafür zu sorgen, daß Sie nicht einfach nur eine anders aussehende Figur steuern, sondern wirklich ein neues Spielerlebnis haben. Neben einer einmaligen Spezialeigenschaft verfügen die Agenten zusätzlich

DIE CHARAKTERE

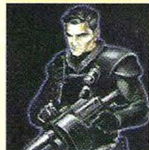
Kein anderes Action-Adventure legt so viel Wert auf ausgefeilte Charaktere wie *Vigilance*. Daher stellen wir Ihnen die acht Agenten ausführlich vor, erklären ihre besonderen Fähigkeiten und zeigen Ihnen auch, welche Kinohelden bei der Entwicklung Pate standen.

Damen Rush



Spitzname: Demon
Hintergrund: Ehemaliger FBI-Agent
Spezialfähigkeit: Medizin
Andere Fähigkeiten: Führungskraft, Sicherheitssysteme, Tarnen, Aufklärung
Vorlage : Will Smith aus *Men In Black* und Samuel L. Jackson in *Pulp Fiction*

Lorenzo Menez



Spitzname: Viper
Hintergrund: Kriegsveteran und Söldner
Spezialfähigkeit: Aufklärung
Andere Fähigkeiten: Sprengsätze, Medizin, Nahkampf, Tarnen
Vorlage : Antonio Banderas in *Desperado*

Scott Maxwell



Spitzname: Hex
Hintergrund: Computer-Genie
Spezialfähigkeit: Computer
Andere Fähigkeiten: Kommunikationssysteme, Sicherheitssysteme, Reparieren, Tarnen
Vorlage : Filme wie *Hackers* oder *War Games*

Tasmin Leandri



Spitzname: Fury
Hintergrund: Gewissenlose Killerin
Spezialfähigkeit: Meuchelei
Andere Fähigkeiten: Führungskraft, Nahkampf, Tarnen, Wurfwaffen
Vorlage : Anne Parillaud als La Femme Nikita

Amy Leong



Spitzname: Kestrel
Hintergrund: Polizistin in Hong Kong
Spezialfähigkeit: Führungskraft
Andere Fähigkeiten: Meuchelei, Sicherheitssysteme, Tarnen, Aufklärung
Vorlage : Michelle Khan in *Supercop*

Nikki Davis



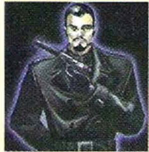
Spitzname: Duchess
Hintergrund: Technikerin beim KGB
Spezialfähigkeit: Sicherheitssysteme
Andere Fähigkeiten: Kommunikationssysteme, Computer, Medizin, Reparieren
Vorlage : Pamela Anderson in *Barbwire*

John Blutanski



Spitzname: Bluto
Hintergrund: Ex-Marine und Söldner
Spezialfähigkeit: Sprengsätze
Andere Fähigkeiten: Meuchelei, Nahkampf, Reparieren, Wurfwaffen
Vorlage : Jesse „The Body" Ventura in *Predator*

Alexander Blair



Spitzname: Bishop
Hintergrund: Spezialagent
Spezialfähigkeit: Tarnen
Andere Fähigkeiten: Meuchelei, Kommunikationssysteme, Sprengsätze, Medizin
Vorlage : Tom Cruise in *Mission: Impossible*

über je vier andere Fähigkeiten, die damit harmonieren. Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem Extra-Kasten „Agentenfieber". Schon vor etwa zweieinhalb Jahren begann das Team Nexus mit der Pre-Production, also einer Vorproduktion, wie sie auch für alle größeren Kinofilme verwendet wird. Unzählige Entwürfe der Agenten wurden angefertigt, die Story und die unterschiedlichen Fähigkeiten abgestimmt und das Gameplay anhand von Demos, die nur abstrakte grafische Symbole enthielten, verfeinert und erweitert. Erst dann begannen die Programmierer, Designer und Grafiker mit der Erstellung der einzelnen Komponenten, aus denen ein Spiel besteht: 3D-Engine, Texturen, Sounds, Spezialeffekte, Interface und dergleichen. „Für uns war es wichtig, die Charaktere zu entwickeln. Der Spieler soll verstehen, mit welchem Agenten er gerade im Einsatz ist", erklärt Larry Pacey, Executive Producer. „Darum sind sie Kino-Helden nachempfunden, weil die ja jeder kennt." Zusätzlich zu den unterschiedlichen Texturen und Körpern erhält jede Figur auch ein eigenes Bewegungsmodell, fügt Larry hinzu.

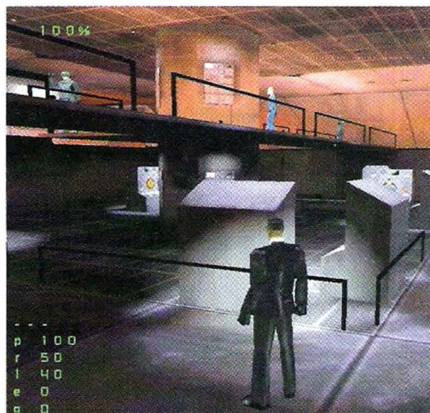
Innovative Steuerung

Haben Sie schon einmal einen Titel wie *Tomb Raider* oder *Unreal* gespielt, kennen Sie ja die unterschiedlichen Kameraperspektiven. Während Sie Lara Croft größtenteils über die Schulter blicken, spielen Sie Unreal & Co. vorwiegend aus der Ich-Perspektive. Diese beiden Möglichkeiten finden Sie auch in *Vigilance* vor, so daß sich Freunde beider Genres ihre bevorzugte Version heraussuchen können. Das Keyboard läßt sich ebenso frei belegen wie die Maus, so daß Sie nicht nur die von 3D-Shootern gewohnte Belegung benutzen dürfen, sondern auch alles nach Gusto selbst justieren können. Segasofts ehrgeiziges Projekt bietet aber noch eine weitere Variante an. Hier steuern Sie mit der Tastatur die Beine Ihres Charakters, mit der Maus dagegen ein Fadenkreuz, dessen Bewegungen der ganze Oberkörper folgt. So läßt sich beispielsweise hervorragend über eine Brücke laufen und auf Gegner feuern, die seitlich unter Ihnen stehen. Ähnlich funktionierte das auch mit Lara in *Tomb Raider*, doch war deren automatische Zielerfassung manuell nicht zu beeinflussen und außerdem auf einen bestimmten Winkel beschränkt. Diesen Nachteil haben Sie in *Vigilance* nicht. Die korrekte Darstellung aller Bewegungen wirkt sich entscheidend auf den Mehrspieler-Modus aus: Blickt ein Kontrahent auf den Boden, können Sie sicher sein, daß er sie nicht bemerkt, wenn Sie sich anschleichen. Das nutzen die Nexus-Designer auch für die Solo-Einsät-



Hier benutzt Demon eine Taschenlampe, um dunkle Ecken zu erhellen. Licht und Schatten spielen eine wichtige Rolle, da sich die Agenten in der Dunkelheit verstecken dürfen.


In diesem Modus läßt sich Vigilance so spielen wie die Ego-Shooter der Marke Unreal oder Jedi Knight. Auch das freie Bewegen der Sicht mit der Maus ist möglich.


Die Lichteffekte der AnyWorld-Engine können sich sehen lassen. Vigilance wird aber auch ohne 3D-Beschleuniger in ähnlicher Qualität laufen.


Große Objekte wie dieser Hubschrauber fehlen nicht. Sie müssen verhindern, daß Terroristen wichtige Dokumente stehlen und mit dem Helikopter flüchten.

ze, da Sie an der Kopfhaltung Ihrer Gegner erkennen, ob diese Sie entdecken können oder nicht. Dadurch kommt eine taktische Komponente ins Spiel, die an Commandos erinnert.

Ballern und Lauern

Die Levels bestehen größtenteils aus verschachtelten Gebäuden mit Büros, Treppen, Kellern und flachen Dächern, in denen sich allerhand tut. Dazu kommen Einsätze im Freien, wenn es zur Hintergrundgeschichte paßt, die sich wie ein roter Faden durch die 31 Missionen zieht. Im Verlauf Ihres Einsatzes entdecken Sie nämlich, daß alle Terroraktionen irgendwie zusammenhängen und offenbar eine globale Verschwörung in bester James Bond-Tradition in der Luft liegt. Das Treiben der Agenten ist vielfältig gestaltet: Mal müssen Sie Geiseln retten, wichtige Beweise finden, das Verschwinden von Dokumenten verhindern oder einfach eine gegnerische Zentrale ausräuchern. Der Spielverlauf ist dabei nicht immer linear oder vorgegeben, sondern es bleibt oft Ihnen überlassen, wie Sie vorgehen. Anhand der Einsatzbesprechung wissen Sie ungefähr, was Sie erwartet, so daß Sie sich entsprechend Ihre Ausrüstung zusammenstellen können. Dann allerdings erkennen Sie oft erst während der Mission, was der Gegner so vorhat. So gibt es beispielsweise die Situation, daß die Bösewichte eine wichtige Datei aus dem Gebäude schmuggeln wollen. Benutzen sie dazu den Internetzugang in einem Büro? Oder wollen sie einfach aus der Tür spazieren? Oder warten sie auf dem Flachdach, daß sie ein Hubschrauber abholt? In *Vigilance* kommt es also nicht darauf an, möglichst schnell alles, was sich bewegt, abzuballern, sondern Sie müssen Augen und Ohren offen halten. „Die Action kommt auf keinen Fall zu kurz", verspricht Larry Pacey, „aber der Spieler wird sich in Filme wie *Die Hard* oder *Lethal Weapon* hineinversetzt fühlen!"


Zum Einsatz kommen neben bereits verwendeten Waffen auch futuristische Laserwummen, die an James Bond-Filme erinnern.

Blitz und Donner

Während des Spiels stoßen Sie auf rund 28 Waffen und etwa 40 verschiedene Power-Ups, wobei Ihre Figur immer nur maximal zehn Gegenstände mit sich führen kann. Dadurch sind Sie gezwungen, die Situation zu analysieren und vielleicht eine stärkere Waffe zugunsten einer wichtigen Code-Karte abzulegen. „Dadurch wird jeder Spieler *Vigilance* mit einer anderen Ausüstung spielen", verdeutlicht Larry. Alle Objekte werden von der AnyWorld-Engine deutlich erkennbar in den Räumen und im Inventar dargestellt, so daß Sie sich nicht mit abstrakten Symbolen herumschlagen müssen. Die 3D-Engine von Segasoft unterstützt neben dem ansehnlichen Software-Modus auch eine Reihe von 3D-Karten, allen voran die Chips von 3Dfx Interactive und den ATI 3D Rage Pro. Andere Karten werden ebenfalls unterstützt werden, doch wird diese Anpassung größtenteils von den Hardware-Herstellern selbst vorgenommen, so daß zu diesem Zeitpunkt noch keine konkreten Aussagen über den Zeitpunkt möglich sind. 3D-beschleunigt sieht *Vigilance* hervorragend aus, ermöglicht trotz der detaillierten Super-VGA-Darstellung flüssiges Spielen und geizt auch nicht mit etlichen Lichteffekten. Eine Besonderheit ist der Einsatz von Lichtquellen im Spiel: Die Designer haben hier auf das Programm Lightscape zurückgegriffen, das vor allem Architekten benutzen, um für neue Gebäude die Plazierung von Lampen zu simulieren. Dadurch wirken die benutzten Lichtquellen in *Vigilance* sehr realistisch und homogen. Ein P133 mit 3D-Karten oder ein P166 für den Software-Modus sollen laut Larry bereits ausreichen, um *Vigilance* zu spielen. Nachdem das Spiel voraussichtlich im Oktober erscheint, wird Segasoft für die Online-Variante ständig neue Levels, Waffen und Ausrüstungsgegenstände nachliefern. Da über einen europäischen oder gar deutschen Online-Dienst für *Vigilance* noch nicht entschieden ist, wird Segasoft höchstwahrscheinlich diese Goodies auf einer Erweiterungs-CD gegen Ende des Jahres kostengünstig veröffentlichen.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Segasoft
Beginn	Januar 96
Status	Alpha
Release	Oktober 98

Vergleichbar mit

Unreal, Tomb Raider

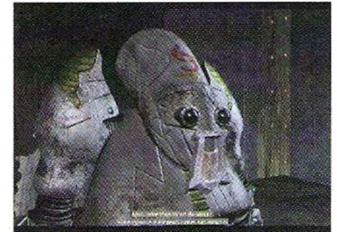
Ring

Der Render-Ring

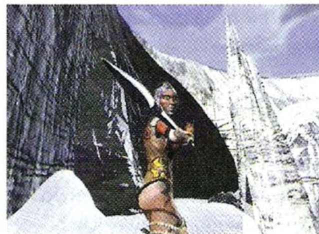
Klassische Kultur ist altmodisch, und Render-Adventures sind leblos? Von wegen! In Ring wird die Nibelungensage weltraumtauglich, Renderoptik geht mit filmreifer Animation einher.

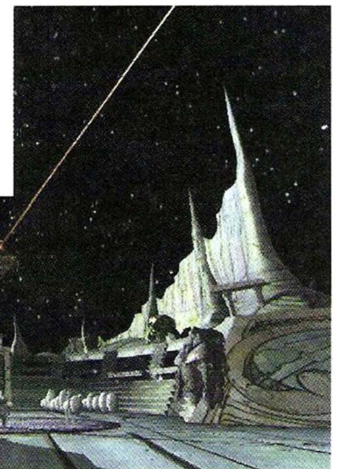


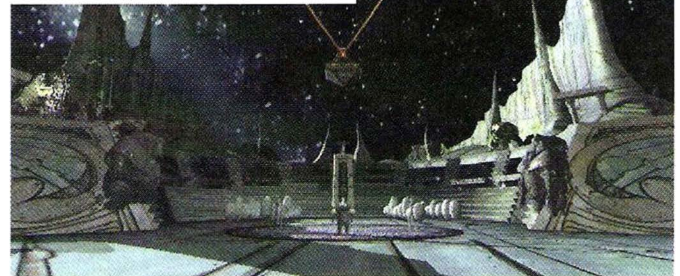
Gestern noch eine Seejungfrau, heute eine futuristische Schönheit. Wer ihren Reizen erliegt, hat es im weiteren Verlauf schwerer.



Die Lippensynchronisation aller Figuren wird über eine spezielle Software erreicht werden.







Die Grafiker beherrschen ihr Handwerk. Der Ring wird über eine ausgezeichnete Renderoptik verfügen, die eine ganz besondere Atmosphäre erzeugt.

Im letzten Jahrhundert schuf Richard Wagner mit dem „Ring der Nibelungen" eine Oper, die alle Dimensionen sprengte. Mit *Ring* hat Arxel Tribe, das französisch-slowenische Team, das zu Europas führendem Special Effects-Produzenten für Werbefilme gehört, eine respektlose Adventure-Variante in Arbeit. Die ersten beiden Tage der Geschichte werden kurzerhand in die ferne Zukunft verlegt, die anderen beiden Tage treten ihre Zeitreise nächstes Jahr in *Ring 2* an. Stellt sich die Frage: Was haben Siegmund und Brunhilde im Weltraum verloren? Das ist eine lange Geschichte, die beginnt, als die Erde nicht mehr existiert und nur noch wenige Menschen überlebt haben. Um ihren Herren, einer außerirdischen Macht, zu gefallen, sind sie dazu verdammt, Bruchstücke ihrer Kultur zusammenzutragen und fast vergessene Theaterstücke wieder aufzuführen. Ish, der Held des Spiels, sieht sich Erda, der Inkarnation der fremden Macht, gegenüber. Um den Ring der Nibelungen zu inszenieren, versetzt er sich in die Rolle von Siegmund und Brunhilde, wird zum Zwergendiktator Alberich und zu Loge, dem Feuergott. Das alles hat auf den ersten Blick nur wenig mit der Oper und noch weniger mit der erzgermanischen Legende zu tun. Tatsächlich kann man *Ring* auch einfach als Science-Fiction-Adventure spielen, wenn man von der ganzen Opern-Angelegenheit rein gar nichts weiß. Doch wer die Klassik-Vorlage kennt, darf sich auf eine Verknüpfung der klassischen und futuristischen Ebene freuen, die tiefgründig bis zum Psychologischen wird. Doch prinzipiell ist es die uralte Geschichte, wie das Gute gegen das Böse kämpft, die Geschichte, die wir, wie Stephen Carrière sagt, „seit der Wiege auf 1.000 verschiedene Weisen gehört haben: Als *Herr der Ringe* oder *Star Wars* oder eben als *Ring der Nibelungen* – und die uns immer wieder bewegt".



»Man darf nicht danach fragen, was die Leute wollen, sondern man muß ein gutes Produkt machen, dann verkauft es sich auch.«
Stephen Carrière, Konzept und Szenario

Kommen wir zu den harten Fakten, dem Gameplay und der Technik von *Ring.* Arxel Tribe hat zunächst die Entwürfe Druillets in 3D-Grafiken umgesetzt und dabei eine ganze Renderfarm zum Glühen gebracht. Im Spiel selbst wird die Welt dann durch eine 360 Grad-Engine dargestellt, bei der der Betrachter den Blick in jede Richtung schweifen lassen kann. Dabei wird 3D-Sound den räumlichen Effekt verstärken. Um bei den Grafiken einen Rundumblick zu ermöglichen – eine Berechnung in Echtzeit wäre bei der hohen Auflösung und den vielen Details zu langsam – , wird alles perspektivisch verzerrt vorberechnet. Bereits oben wurde erwähnt, daß Ish im Laufe der Zeit in vier verschiedene Rollen schlüpft – und der Spieler natürlich mit ihm. Ein interessanter Aspekt dabei könnte sein, daß die Reihenfolge frei wählbar ist. Damit soll dem Spieler der Frust erspart werden, an einer Stelle hängenzubleiben und deshalb gar nicht mehr weiterzukommen. Wer angesichts des Edel-Looks eher *Myst*-ische Rätsel erwartet, wird durch ein breiteres Spektrum bei den Aufgaben überrascht werden. Sie sollen sich allesamt in die Story einfügen und immer ein kleines Geheimnis erhellen, Hilfestellungen erhält man oft an anderen Stellen – man muß nur gut aufpassen und sich alles merken. Das obligatorische Planeten-Puzzle darf zwar nicht fehlen, doch der Spieler hat ein Inventar und muß also auch Gegenstände richtig einsetzen.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Arxel Tribe
Beginn	Juni '97
Status	Alpha
Release	November '98

Vergleichbar mit
Pilgrim, Atlantis



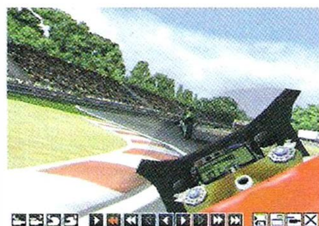
Neben den Rennstrecken konnte Virgin Interactive auch einzelne Fahrer lizenzieren, so daß Sie nun auf den Orginal-Bikes von Ducati Ihre Runden drehen können.

Für Motorradfreaks brechen rosige Zeiten an. In den nächsten Monaten werden einige Motorradrennspiele in den Regalen der Händler auftauchen – dem Spieler bleibt die Qual der Wahl. Virgin Interactive setzt mit *Superbike World Championship* auf eine starke Lizenz innerhalb der Königsklasse, denn mit Honda und Ducati konnten sie die beiden erfolgreichsten Teams des Rennzirkus für sich gewinnen. Unter deren Mithilfe ist es den Entwicklern von Milestone gelungen, eine Simulation zu entwickeln, die bereits jetzt einen hohen Referenzanspruch für sich verbuchen kann. Abzuwarten bleibt jedoch, wie sich der direkte Konkurrent *Grand Prix 500cc* von tion. Um den Simulationsanspruch erfüllen zu können, genügt das alleine natürlich nicht. Also lizenzierte Virgin kurzerhand zwölf Original-Rennstrecken und insgesamt 18 Fahrer, um für die notwendige Authentizität zu sorgen. Original Setup-Daten von Ducati und die technische Unterstützung des Fahrers Jamie Robinson sollen Fahrphysik, Ideallinien und Gegnerintelligenz noch weiter verbessern. Im Spiel steht dann natürlich der Kampf um die Weltmeisterschaft im Vordergrund, geprägt durch freies Training, Qualifikation, Warm Up und das Rennen selbst. Im Hinblick auf die starke Konkurrenz im Arcadebereich (*Moto Racer 2*, *Motocross Madness*) hat sich Virgin dazu entschlossen, auch

Superbike World Championship

Königsdisziplin




Sowohl die Setup-Menüs als auch die Cockpitansichten sind sehr übersichtlich.

Bereits auf der E3 in Atlanta hat sich abgezeichnet, daß gegen Jahresende im Bereich des Motorradrennsports noch so einiges zu erwarten sein wird. Die Rennspielspezialisten von Milestone wollen nun nach Bleifuß beweisen, daß sie auch auf zwei Rädern die Massen begeistern können.

Ascaron im Vergleich dazu schlägt. Und auch die beiden Arcade-Knüller von Microsoft und Electronic Arts (*Motocross Madness* und *Moto Racer 2*) werden dieses Jahr im Rennsport-Genre noch ein Wörtchen mitzureden haben.

TV oder PC

Rein optisch stellt *Superbike World Championship* ein unglaubliches Spektakel dar. Man muß schon sehr genau hinsehen, um herauszufinden, ob es sich wirklich um ein PC-Spiel handelt. Von transparenten Schatten über Reifenspuren bis hin zu durchsichtigen Cockpitscheiben wird alles dargestellt, was im Moment technisch möglich ist – Voraussetzung ist natürlich eine 3D-Grafikkarte. Gleiches gilt für die Steuerung, bei der Force Feedback sicherlich ein sehr interessanter Aspekt sein sollte. Auf Motion Capturing wurde bei der Programmierung verzichtet. Stattdessen drückten sich die Animationstechniker und Modellbauer während der 97er Saison auf den Rennstrecken herum und beobachteten die einzelnen Fahrer mit Adleraugen. Die gesammelten Eindrücke und Daten setzten sie anschließend sehr präzise auf dem PC um. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn nun ergeben sämtliche Bewegungsabläufe von Fahrer und Bike eine wirklich flüssige Kombination diesen Fans einen eigenen Modus auf den Leib zu schneidern. Mit peppiger Musik unterlegt, kann hier in Einzel- oder Zeitrennen angetreten werden, und das dürfte gerade für den Multiplayerbereich sehr interessant werden. Unabhängig von der jeweiligen Spielart können die Bikes im Setup individuell abgestimmt und der jeweiligen Strecke angepaßt werden. Gleiches gilt auch für die Positionierung der Kamera. Vorrangig haben sich die Tüftler von Milestone an die gewohnten TV-Einstellungen gehalten, doch kann auch hier jeder Spieler seine spezifischen Einstellungen wählen und selbst entscheiden, welcher Blickwinkel ihm am besten liegt. In den Sternen steht es allerdings noch, welche Hardwareanforderung das Grafikwunder stellt, um wirklich den Genuß bieten zu können, der von den Bildern vermittelt wird.

Jürgen Melzer ■


Sportsendung oder Computerspiel? Auf den ersten Blick ist es kaum zu erkennen, ob es sich wirklich um eine Rennsimulation auf dem PC handelt.

FACTS

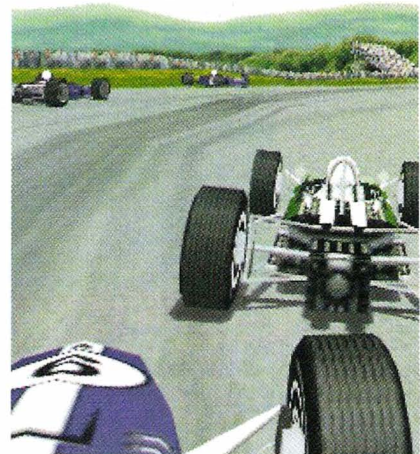
Genre	Rennspiel
Hersteller	Virgin Interactive
Beginn	1997
Status	80%
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Grand Prix 500cc, Castrol Honda Superbike

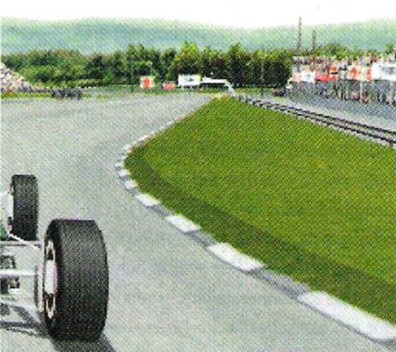
Grand Prix Legends

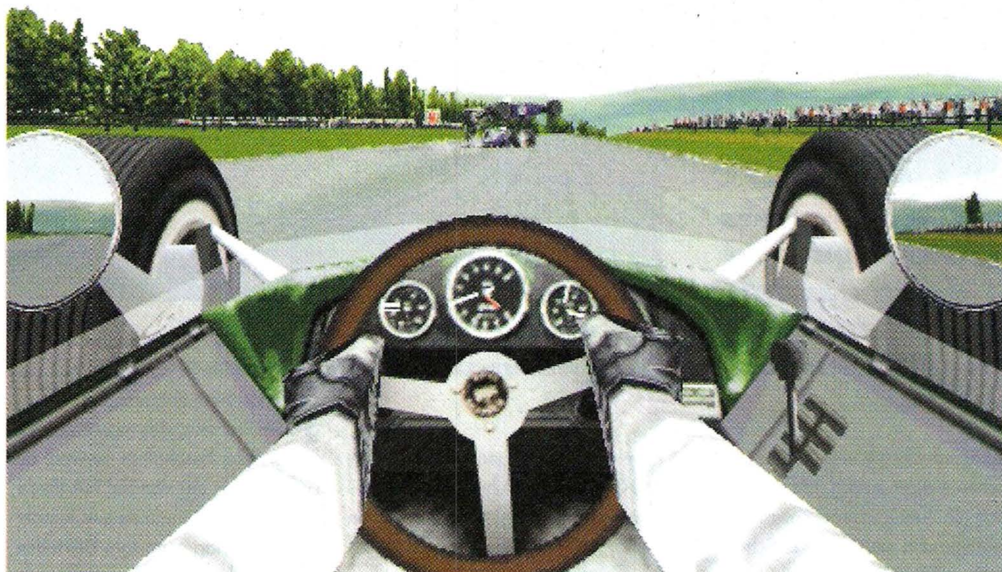
Legendenbild

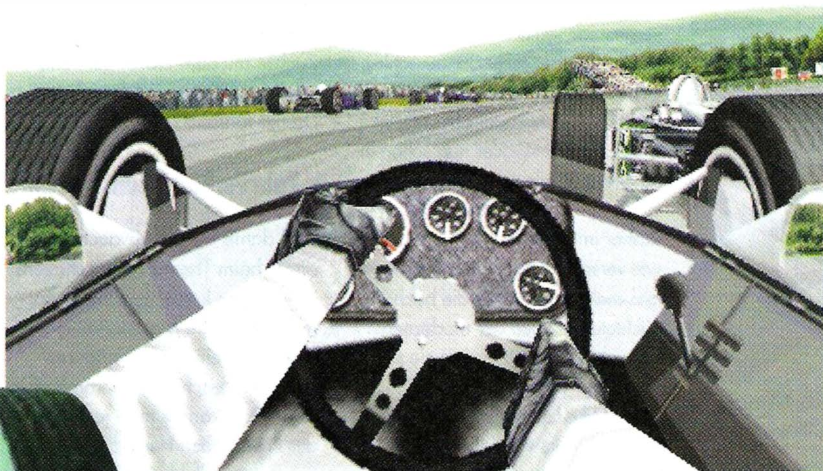
Muß es immer Michael Schumacher sein? Während sich die meisten Hersteller die Füße plattlaufen, um eine Lizenz für die aktuelle Formel 1-Saison zu bekommen, wagt die Papyrus Design Group einen Trip in die Vergangenheit. Grand Prix Legends bringt Sie zurück in das Jahr 1967, als die Weltmeisterschaft noch von den Fahrern und nicht von der Technik gewonnen wurde.



ung







Aufgrund der hohen Sichtweite lassen sich Unfälle bereits aus großer Entfernung erkennen – es bleibt genügend Zeit, um entsprechend zu reagieren (oben).

Durch die geringen aerodynamischen Qualitäten der Rennwagen werden Windschattenfahrten zu einem echten Risiko. Verläßt man den Windschatten, so muß man konzentriert den Wagen auf der Fahrbahn halten, er droht sonst leicht auszubrechen (links).

Der kreative Kopf hinter *Grand Prix Legends* ist gleichzeitig einer der Gründer der Papyrus Design Group. David Kaemmer hat mit Produkten wie *IndyCar Racing* oder *Nascar Racing* die Entwicklung der amerikanischen Softwarelandschaft maßgeblich beeinflußt. Das einzige europäische Pendant zu Kaemmer ist vermutlich Geoff Crammond, der mit *Grand Prix 2* ebenfalls einen Meilenstein in der Spielegeschichte setzen konnte. Die Idee zu *Grand Prix Legends* existiert schon seit langer Zeit. Als David Kaemmer im Sommer 1996 die erste spielbare Version von *NASCAR 2* hinter verschlossenen Türen vorstellte, gab es schon vage Andeutungen bezüglich des nächsten Projekts – damals stand noch nicht einmal ein Arbeitstitel zur Diskussion, sicher war nur, daß die nächste Simulation das Rad der Zeit zurückdrehen würde.

Große Resonanz auf die spielbare Demo

Einen Vorgeschmack auf *Grand Prix Legends* konnte die spielbare Demo geben, die bereits im Mai veröffentlicht wurde. „Eigentlich wollten wir diese Version gar nicht herausgeben", gesteht Mike Lescault bei einem Besuch in unserer Redaktion. Auf seiner schlichten Visitenkarte springt der eindrucksvolle Titel „Director of Business Development" ins Auge – auf deutsch: Entwicklungsleiter. Lescault kümmert sich um alle neuen Projekte innerhalb der Papyrus Design Group und überwacht jeden Schritt der einzelnen Teams. „Die erste Demo war zu schwierig und entsprach auch optisch nicht unseren Vorstellungen vom fertigen Produkt", erzählt Lescault. „Tatsächlich haben wir aber in ein Wespennest gestochen. Die Resonanz konnte alle Erwartungen übertreffen. Das merkten wir spätestens nach einer Woche, als plötzlich per E-Mail unaufgefordert Rundenzeiten eintrudelten und die Leute am Telefon nach Tips und Tricks fragten."

Jim Clark? Wer ist Jim Clark?

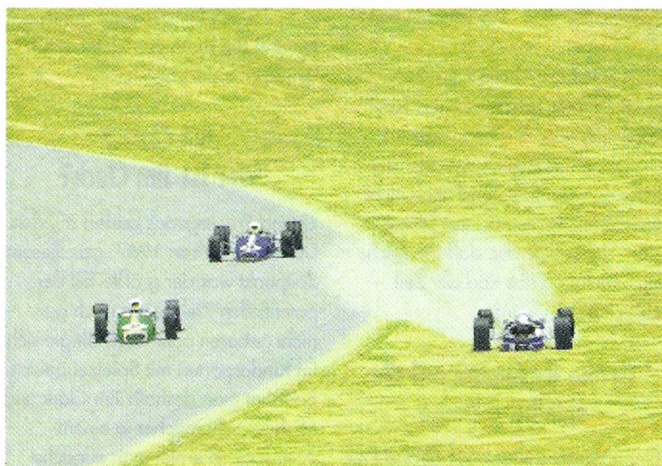
Grand Prix Legends basiert auf den Daten der Saison 1967 – zu diesem Zeitpunkt war der größte Teil der potentiellen Zielgruppe noch gar nicht geboren oder beschäftigte sich im Kindergarten mit Spielzeugautos. Erwähnt man deshalb Jim Clark und Michael Schumacher in einem Atemzug, so erntet man zunächst ratloses Schulterzucken, gefolgt von einem wissenden Lächeln: „Das ist



» Die Länge des Replays wird durch das RAM definiert. 64 MB reichen im Durchschnitt für knapp zwei Rennrunden. «
Mike Lescault, Enwicklungsleiter

bestimmt eines von diesen englischen Modehäusern, mit dem kürzlich ein hoher Sponsorenvertrag abgeschlossen wurde, oder? Schon clever, dieser Schumacher." Naja, knapp daneben. In der ewigen Fahrertabelle konnte Michael Schumacher erst vor wenigen Wochen an Jim Clark vorbeiziehen – die schottische Legende rangiert mit 25 Siegen immer noch auf dem sechsten Platz. Am Bekanntsheitsgrad der damaligen Fahrer kann es also nicht liegen, daß ein renommiertes Team wie die Papyrus Design Group ausgerechnet die Saison von 1967 auf den Bildschirm zaubern will. Ein großes Problem, das momentan viele Hersteller beschäftigt, ist wohl der Lizenzpoker, der von der FIA (Federation Internationale de L'Automobile) an 365 Tagen im Jahr betrieben wird. Insider munkeln, daß für die offizielle Genehmigung, alle Strecken und Fahrer der aktuellen Saison verwenden zu dürfen, knapp 20 Millionen Mark hingelegt werden müssen – ein gesalzener Preis, der nur mit sehr viel Glück wieder eingespielt werden kann.
Das kann aber nicht der ausschlaggebende Grund gewesen sein, schließlich gehört der ehemals unabhängige Entwickler nun schon eine ganze Weile zu Cendant Software – einem der ganz großen Publisher im Spielegeschäft. „Irgendwie versprühen die alten Rennwagen mehr Charme als die hochgezüchteten Boliden der modernen Formel 1. Deshalb eignen sie sich perfekt für ein Computerspiel", meint Mike Lescault, während er über den Kurs von Monza driftet. „Wer in der Kurve bremst, hat schon verloren – diese unberechenbaren Biester brechen gnadenlos aus", fügt Lescault mit einem verbissenen Gesichtausdruck hinzu, bevor er uns endlich das Lenkrad überläßt, damit wir unsere eigenen Erfahrungen sammeln können.
Was sich in den ersten Sekunden – beim Start aus der Boxengasse – abspielt, läßt sich kaum in Worte fassen. Allein das Amaturenbrett versprüht einen gewissen Charme: Der Drehzahlmesser ist allen anderen Anzeigen übergeordnet und befindet sich zentral in der Mitte des Cockpits. Die beiden Außenspiegel wirken im Vergleich zu heutigen Maßstäben überdimensional groß, allerdings fangen sie das Geschehen entsprechend übersichtlich ein. Die Schaltung befindet sich an der rechten Seite und wurde zugunsten des Gameplays ein wenig versetzt. Auch bei der Darstellung der Räder mußte die Realitätsnähe gegenüber der Spielbarkeit zurückstecken. „Es können viele Aspekte simuliert werden. Sobald aber physikalische Gesetze ins Spiel kommen, muß man in die Trickkiste greifen", meint Mike Lescault. Ein Beispiel: Bei einer Vollbremsung blockieren normalerweise die Räder, das Fahrzeug beginnt zu rutschen. In der Realität spürt man das eingeschränkte Fahrverhalten auf Anhieb, in einem Computerspiel macht es sich hingegen viel zu spät bemerkbar – man kann kaum noch reagieren. Aus diesem Grund ist optimale Sicht auf die beiden Vorderräder so wichtig: Der weiße Schriftzug des Reifenherstellers ist nicht nur ein optischer Leckerbissen, er gibt dem Spieler außerdem ein relativ gutes Gefühl für die Straßenlage des Wagens. Wenn sich auf dem einen Rad die Schrift einwandfrei entziffern läßt, sich das andere Rad hingegen mit hoher Geschwindigkeit dreht, so ist auf alle Fälle Vorsicht geboten – ein kurzes Zucken mit dem Gaspedal kann schnell zu einem unangenehmen Dreher führen.


Eine Runde auf dem Nürburgring geht über mehr als 22 Kilometer. Solche Distanzen lassen sich beim besten Willen nicht mehr auswendig lernen – hier ist Können gefragt.


In den Dünen von Zandvoort haben solche Dreher nur selten schwerwiegende Konsequenzen, auf einem anderen Kurs kann das verheerendere Folgen haben.

Fahrverhalten und Tuning

Und damit wären wir auch schon direkt beim Thema Fahrverhalten. Heutzutage kann man in der Formel 1 fehlende Motorleistung durch den einen oder anderen aerodynamischen Kniff kompensieren. 1967 kannte man jedoch weder Front- noch Heckspoiler, die Eingriffsmöglichkeiten beschränkten sich allein auf das Fahrwerk und die Übersetzung des Getriebes. Aus diesem Grund zählte ausschließlich das Können der Piloten – und diese Tatsache muß man sich auch bei *Grand Prix Legends* stets bewußt machen. Bei den ersten Testrunden stellt man schnell fest, daß der Wagen relativ stabil auf der Straße liegt, solange man den extremen Drehzahlbereich meidet. Wer früh schaltet und nicht mit übertriebener Geschwindigkeit über die Kurse jagt, wird schon nach einiger Zeit die ersten Erfolgserlebnisse verbuchen können. Sobald man einen Parcours ohne

UMGEBUNG

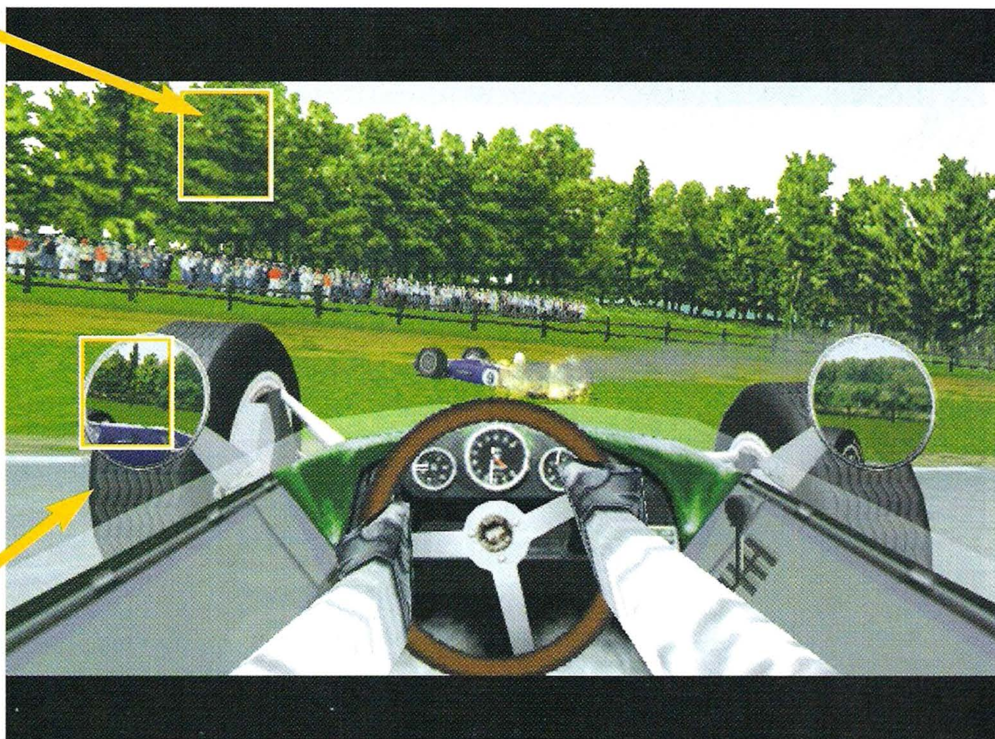


Die Darstellung der Umgebung wird von beiden Simulationen sehr gut gemeistert. Bei *Grand Prix Legends* hat man dennoch den Eindruck, tiefer in den Wald hineinsehen zu können.

SPIEGEL



Die Unterschiede zwischen der „alten" und der „neuen" Formel 1 sind enorm. Sehr deutlich wird der Unterschied, wenn man die Spiegel der Boliden miteinander vergleicht.



Fahrfehler – d. h. ohne Dreher oder Kollision – hinter sich gebracht hat, kann an der Geschwindigkeit bzw. an den Rundenzeiten gearbeitet werden. Unterstützung bieten hier die zahlreichen Replay-Modi, mit denen man sich in das Cockpit anderer Fahrer versetzen kann.

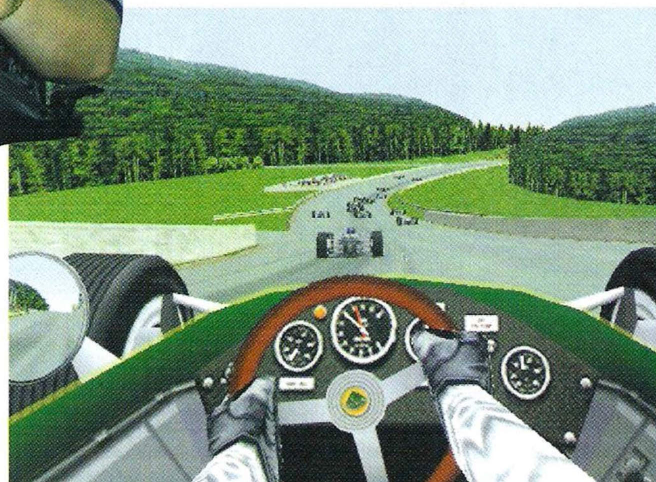
Fahren wie die Profis: Das Replay

Das Ergebnis ist zunächst frustrierend. Herausragende Piloten wie Graham Hill oder Jim Clark fahren fast ausschließlich in den niedrigsten Gängen bei sehr hohen Drehzahlen. Auf diese Weise können sie stets mit voller Leistung aus einer Kurve herausbeschleunigen. Der Haken: Gibt man nur einen Hauch zu viel Gas, so bricht das Heck gnadenlos aus, und ein Dreher ist nicht mehr zu vermeiden – zumindest glaubt man das am Anfang. Nach einiger Zeit stellt man jedoch fest, daß der Wagen durch geschickte Lenkmanöver auch in schwierigen Situation auf der Straße gehalten werden kann. Bei *Grand Prix Legends* fährt man daher nach einiger Zeit nicht mehr durch die Kurven, man driftet durch sie hindurch und achtet dabei darauf, den Bogen nicht zu überspannen. Dazu gehört eine Menge Fingerspitzengefühl, aber gerade in den ersten Spielstunden ist die Lernkurve extrem hoch: Auch ohne direkte Zeitanzeige spürt man, wie man sich Runde für Runde verbessert. Momentan läuft *Grand Prix Legends* nur auf einem Pentium II mit Chipsätzen von 3Dfx (Diamond Monster 3D, Miro HiScore 3D) oder Rendition (Diamond Stealth II) wirklich flüssig. Weitere Grafikkarten werden über Direct3D angesprochen. Diese Option funktioniert in der verfügbaren Beta-Version aber noch nicht einwandfrei, eine Beurteilung der Leistungsfähigkeit ist leider nicht möglich.

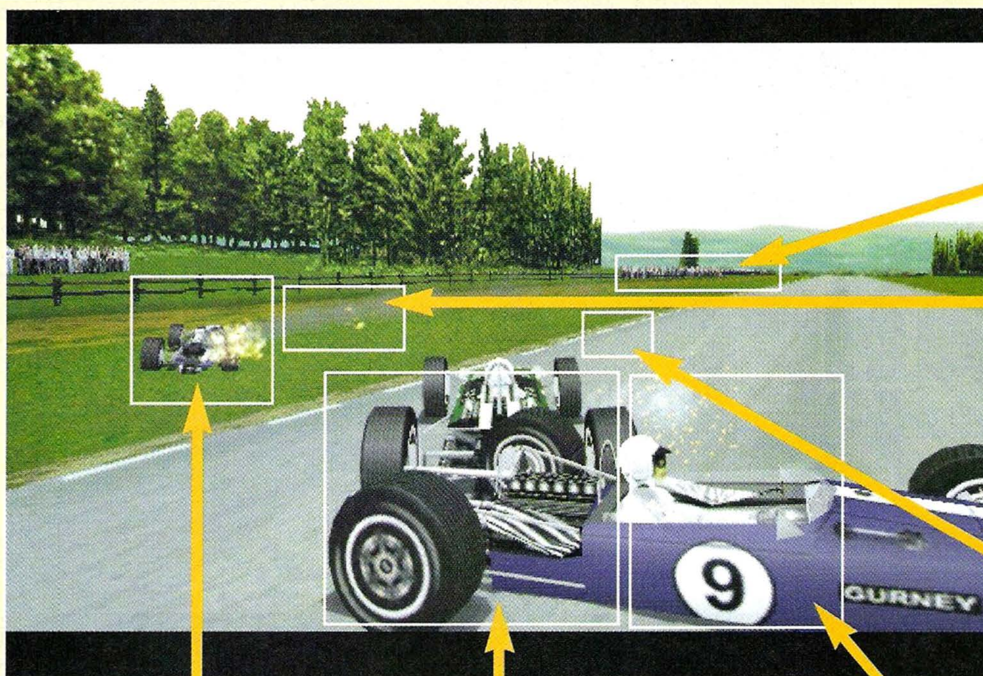


Das gilt natürlich auch für die unbeschleunigte Version, die für Rechner mit betagten Grafikkarten ohne 3D-Funktionen gedacht ist. *Grand Prix Legends* stellt hohe Anforderungen an die Systemkonfiguration, weil jedes Bild dreimal berechnet und ausgegeben werden muß: sowohl für den Blick auf die Strecke als auch für den auf die beiden Außenspiegel, die das recht turbulente Geschehen hinter dem eigenen Fahrzeug darstellen. Hauptsächlich wird beim Thema Grafik wohl über die generelle Farbgebung diskutiert werden. Nicht nur ergänzende Streckenrandobjekte, wie zum Beispiel Bäume und Zuschauer, wirken ein wenig blaß, auch Gebäude und Fahrzeuge machen einen ausgewaschenen Eindruck. Dafür glänzt das Produkt aber mit einer ganzen Reihe unglaublicher Details. Besondere Erwähnung muß in diesem Zusammenhang ein System finden, das von Mike Lescault als „Realtime Skidmarks" bezeichnet wird. Gemeint sind damit Reifenspuren auf der Fahrbahn, die bei starken Bremsmanövern oder Überschlägen hinterlassen werden. Der Gummiabrieb wird für jeden Reifen einzeln berechnet, so daß nur dort Spuren zu entdecken sind, wo die Räder auch tatsächlich den Boden berührt haben – vor allem im Replay sorgt dieser Effekt für atemberaubende Momente. Ein weiteres Feature macht den eigentlich recht nüchternen Schaltvorgang zu

»Wir legen Wert auf eine hohe Sichtweite, damit man genügend Zeit hat, um zum Beispiel auf Unfälle zu reagieren.«
Mike Lescault, Entwicklungsleiter



GRAND PRIX LEGENDS IM ÜBERBLICK



Zuschauer standen 1967 noch direkt am Streckenrand – die Sicherheitsbestimmungen ließen stark zu wünschen übrig. Im Spiel sorgen die Zuschauer für sehr viel Stimmung und Atmosphäre, auch wenn sie leider nicht animiert sind.

Rauchschwaden steigen nicht nur bei Feuer auf. Auch allzu kräftige Bremsmanöver oder ein Motorplatzer können für Rauchentwicklung sorgen. Dieser Effekt verschwindet nach einigen Sekunden wieder und löst sich in Luft auf.

Die Fahrbahn wurde sehr lebensnah umgesetzt. Im Gegensatz zu vielen anderen Simulationen ist der Übergang zwischen Straße und Rasen auch optisch fließend.

Wenn ein Motor explodiert oder das Fahrzeug aus einem anderen Grund Feuer fängt, so macht sich *Grand Prix Legends* die Fähigkeiten moderner 3D-Grafikkarten zunutze. Spezielle Versionen gibt es aber nur für Chipsätze von 3Dfx und Rendition.

Jedes Fahrzeug wurde sehr originalgetreu nachempfunden. Angefangen bei der Radaufhängung über das Getriebe und den Motor bis zum Fahrer selbst – die Papyrus Design Group ist bekannt für ihre detailgenaue Arbeitsweise. Die Räder drehen sich in verschiedenen Geschwindigkeiten, Funken schlagen nur dann, wenn das Chassis den Boden berührt oder zwei Wagen miteinander kollidieren. „Realtime Skidmarks" sorgen für realistische Reifenspuren.

Der Fahrer bewegt sich auch im Replay. Man sieht, wie er den Kopf bewegt, zum Schaltknauf greift oder eine Lenkbewegung ausführt. Die kurze Fronstscheibe ist selbstverständlich transparent, auch hier nutzt man die Eigenschaften aktueller 3D-Grafikkarten aus. Ob sich verschiedene Gesichter erkennen lassen werden, steht allerdings noch nicht fest.

einem Erlebnis: Beim Beschleunigen wird das Cockpit nach hinten verzerrt, und es entsteht der Eindruck, man würde in den Sitz gedrückt werden. Sobald man einen Gang nach oben oder unten schaltet, wird dieser Effekt hart unterbrochen – dieses Verhalten läßt sich bei jedem „normalen" PKW beobachten, wenn auch natürlich weniger ausgeprägt.



Ein gutes Beispiel für das überragende Fahrmodell. Der Wagen berührt den Bordstein und hebt mit der rechten Seite leicht ab. Funken sprühen bei kleinen Aufsetzern.

Die Soundkulisse erzeugt leichte Schauer auf dem Rücken: Der Ferrari neigt bei niedrigen Drehzahlen zu Fehlzündungen, und im oberen Bereich geht das sonore Tuckern in ein lautes Kreischen über.

Erhabene Soundkulisse

Noch beeindruckender fällt der Sound des Lotus aus, der über wesentlich mehr Leistung verfügt und dementsprechend satter klingt. So verrückt es klingt, aber es macht einfach Spaß, im Leerlauf mit dem Gaspedal zu spielen, ohne einen Meter auf der Strecke zurückzulegen. In unserer kurzen Testphase haben wir uns beispielsweise dabei ertappt, wie wir uns einen Wagen nach dem anderen vorknöpften, nur um herauszufinden, welcher Bolide über den besten Klang verfügt.

Eine Frage des Geschmacks

Schon kurz nach der Veröffentlichung werden sich vermutlich zwei Fraktionen bilden.Dieses Bild ist man bei Flugsimulationen schon gewohnt: Die einen bevorzugen einen echten Dogfight mit eher bedächtigen Propellermaschinen, die anderen wollen mit doppelter Schallgeschwindigkeit ferngesteuerten Raketen ausweichen. Der Vergleich mag nicht ganz richtig sein, grundsätzlich fängt er die Unterschiede zwischen dem aktuellen Referenztitel *F1 Racing Simulation* und *Grand Prix Legends* jedoch recht gut ein. Daß die Papyrus Design Group ein glückliches Händchen mit Rennsimulationen hat, beweisen die Produkte der Vergangenheit. Wenn alles nach Plan verläuft, könnte sich vielleicht sogar die Rangfolge im Genre ändern, denn das Fahrverhalten von *Grand Prix Legends* läßt sich zur Zeit nur schwer übertreffen. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie – mit etwas Glück – bereits in der nächsten Ausgabe.

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Rennsimulation
Hersteller	Papyrus
Beginn	August '96
Status	Beta
Release	September '98

Vergleichbar mit
F1 Racing Simulation, Grand Prix 2

Requiem: Wrath of the Fallen

Nachtgebet

Himmlisches Vergnügen oder teuflisch gut? Spiele mit religiösen Themen sind bislang selten, was Requiem: Wrath of the Fallen zu etwas Besonderem macht. Doch nicht nur die originelle Thematik, sondern auch das reizvolle Gameplay heben das ehrgeizige Projekt von den Cyclone Studios aus der Masse der 3D-Shooter hervor.

Wenn ein Hersteller gewissermaßen Himmel und Hölle in Bewegung setzt, horcht selbst der blonde Redaktions-Engel auf. Da die Jungs von Cyclone Studios sowieso nur ein paar Flügelschläge entfernt in der kalifornischen Nachbarschaft wohnen, war ein Besuch so gut wie selbstverständlich. Zusätzlich lockt ja die Ankündigung der Designer, dem 3D-Actionspiel zusätzlich Adventure-Elemente und eine komplexe Hintergrundgeschichte zu spendieren, die das Niveau von *Unreal* oder *Jedi Knight* bei weitem übersteigen soll. Eifrigen Kirchgängern sei übrigens gesagt, daß *Requiem: Wrath of the Fallen* alles andere als ein Spiel mit satanistischen Tendenzen ist, sondern daß der Spieler in der Rolle des Engels Malachi die auf der Erde wütenden Kollegen bändigen muß. Wie es zur originellen Hintergrundstory kam und was *Requiem* außerdem vom Genre-Einerlei abhebt, erfahren Sie ausführlich auf den folgenden Seiten.

Verlorenes Paradies

Schon vor rund zweieinhalb Jahren entstand in den Cyclone Studios die Idee, ein 3D-Actionspiel zu basteln. Kein Wunder, denn die Designer


Eine der zahlreichen Spezialfähigkeiten Malachis ist, seine Gegner in eine starre Salzsäule zu verwandeln, die kurz danach hübsch animiert zerbröselt.


Die hohe Zahl der Charaktere macht die Stadt lebendiger. Nicht alle Figuren sind Ihnen feindlich gesonnen, denn oft erhalten Sie durch ein kleines Gespräch Informationen.

vergnügten sich in ihrer Freizeit gerne mit Netzwerk-Scharmützeln unter Zuhilfenahme der in Deutschland bekanntlich indizierten Titel von id Software. Also begannen die Arbeiten an einer eigenen 3D-Engine, während zum Thema Gameplay noch keine konkreten Ideen existierten. Ein Vorschlag von vielen war, das Spiel in ein futuristisches König Artus-Szenario zu betten, der aber ebenso wie viele andere wieder verworfen wurde. Einem der Designer fiel jedoch irgendwann das Buch *Paradise Lost* von Frederick Milton in die Hände, das sich mit einem Krieg im Himmel beschäftigt, infolgedessen sich die Schar der Engel in zwei Fraktionen aufspaltet. Während die einen den Krieg verlieren und das Himmelsreich verlassen müssen, um anschließend auf der Erde für Unruhe zu sorgen, grübelt die andere Partei darüber nach, wie sie den wilden Umtrieben der gefallenen Flügelträger Einhalt gebieten können. Zwei Seiten, die sich nicht grün sind? Klasse, das eignet sich perfekt für ein Actionspiel, dachten sich Cyclone Studios, und nachdem jedes Teammitglied das Buch gelesen hatte, war die Begeisterung groß. Vor allem die Möglichkeit, dem Engel spezielle Fähigkeiten wie die Übernahme anderer Charaktere zu verleihen, kam beim Team gut an. Zu diesem Zeitpunkt war übrigens noch nichts von Shinys *Messiah* bekannt, das ja eine ähnliche Thematik besitzt. Um die in drei Kapitel (Stadt, Untergrund, Raumstation) aufgeteilte Story zu erzählen, haben Cyclone Studios einen besonderen Weg gewählt: „Wir benutzen keine langen Textfenster oder Animationen, sondern lassen den Spieler mit den Personen im Spiel reden. Darum haben wir viel Zeit für die Bewegungen und Gesten der Figuren verwendet, um auch die Aussagen entsprechend zu verdeutlichen", erklärt Entwicklungsleiter Evan Margolin. Alleine 25 verschiedene Animationen verdeutlichen zusätzlich zur Sprachausgabe die Gefühle der Personen.

Lebendige Charaktere

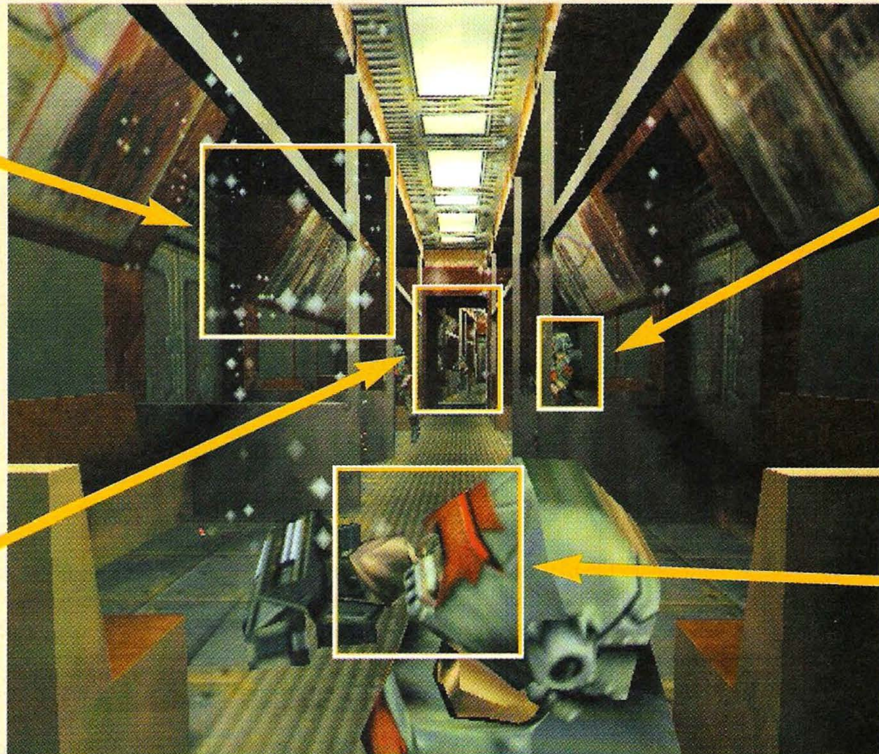
Requiem verzichtet wie auch *Unreal* auf die Unterteilung des Spiels in einzelne Levels, nach deren Ende der nächste geladen wird. Vielmehr stoßen Sie in der 3D-Umgebung immer wieder auf einen Punkt, an dem ein weiterer Teil der Welt in den Speicher gejagt wird. Die dadurch entstehenden Ladepausen sind bemerkenswert kurz – in der aktuellen Alpha-Version dauerte es maximal 2 Sekunden, bis das Spiel weiterlief. Die Welt von *Requiem* erweckt dadurch den Eindruck, viel größer zu sein als andere 3D-Shooter. Grafisch kann die Engine wohl nicht ganz mit dem Konkurrenten *Unreal* mithalten, obwohl die Alpha-Version noch nicht alle Spezialeffekte enthielt. Die Designer halten ihre Engine aber für ebenbürtig – wir müssen abwarten, ob sie dieses Versprechen auch halten können. Für den Software-Modus soll bereits



»Der Barkeeper ist bestens über alle Vorkommnisse in der Stadt informiert, auch die anderen Kneipenbesucher lassen sich belauschen, indem man sich in ihre Nähe stellt.«
Evan Margolin, Director of Development



GRAFIK, EFFEKTE UND MÖGLICHKEITEN DER ENGINE



Die Spezialeffekte wie hier für die „Push"-Fähigkeit des Engels Malachi werden in den nächsten Wochen noch überarbeitet. Die Designer sind von ihrer 3D-Engine sehr überzeugt und glauben, daß sie der von *Unreal* in nichts nachstehen wird.

Diese U-Bahn verdeutlicht, daß die Programmierer viel Wert auf eine realistisch gestaltete Umwelt bzw. Umgebung legen. Sie dürfen die Bahn nicht nur als Verkehrsmittel benutzen, sondern können auch Mitfahrer belauschen oder sich Gefechte mit der Polizei liefern.

Die Künstliche Intelligenz der Gegner erlaubt es ihnen, sich zu ducken oder Zuflucht hinter anderen Objekten zu suchen. Oft müssen Sie die Bösewichte schnell und lautlos ausschalten, bevor diese Verstärkung herbeirufen können. Hat sich der Computer erst einmal verschanzt, muß man tief in die Trickkiste greifen.

Cyclone legt Wert darauf, daß sich die Gefühle der Charaktere leicht ablesen lassen. Die gefletschten Zähne des Soldaten zeigen, daß er sich vor seinem Ableben in einem aggressiven Gefühlszustand befand.

ein Pentium 133 ausreichen, empfohlen wird ein Pentium 166 mit 3Dfx-Karte. Eine Direct3D-Version ist derzeit noch in Planung, es wird aber ziemlich sicher eine optimierte Fassung für Voodoo²-Karten geben, die grafisch noch einen draufsetzt. Die gezeigte Version überzeugte schon durch die flüssige Darstellung großer Räume, hochauflösende Texturen und vor allem phantastisch animierte Charaktere. Den anderen Figuren im Spiel kommt eine zentrale Bedeutung zu, denn der Engel Malachi wandelt nicht als unsichtbare Gestalt über die Erde, sondern besitzt einen verletzbaren Körper aus Fleisch und Blut. Trifft er beispielsweise auf Wachen vor einem wichtigen Eingang, werden diese ihn noch relativ entspannt mit einem herzlichen „Let's go home now!" dazu auffordern, sich zu entfernen. Reagiert der Spieler nicht, ist deutlich zu sehen, wie diese ihre Waffen heben und sich viel bedrohlicher gebärden. Spätestens dann sollten Sie das Weite suchen, oder Sie müssen mit einem handfesten Kampf rechnen. Malachi kann seinerseits natürlich auch etliche Waffen benutzen, doch muß er diese erstmal finden. Das Arsenal beruht weniger auf Hi-Tech-Firlefanz, sondern auf dicken Wummen, die viel Krach machen und den Gegner in viele kleine Teile zerlegen. Das Feeling erinnert mehr an das schmutzige Kriegshandwerk der alten id Software-Spiele als an das technisch-sterile *Unreal*.



»Dieses Beispiel zeigt schön, wie unsere Grafiker es schaffen, realistisch wirkende Schatten zu erzeugen. Vor allem auf die detaillierten Schattenwürfe der Charaktere sind wir besonders stolz.«
Evan Margolin, Director of Development



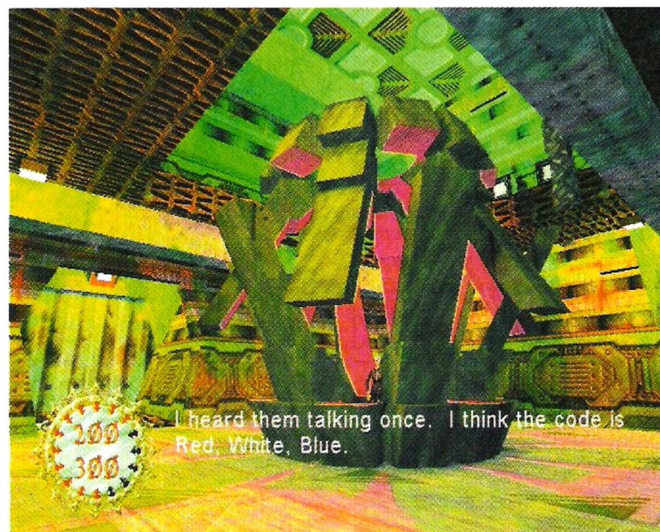
Das Salz in der Säule

Das wirklich Besondere an *Requiem* sind natürlich die speziellen Fähigkeiten des Engels, die an die Jedi-Kräfte von *Jedi Knight* und *Mysteries of the Sith* erinnern. Diese sind in vier Bereiche aufgeteilt: Mit offensiven Fähigkeiten wie u. a. „Push" schubsen Sie Gegner zurück, lassen sie mit „Bloodboil" in rote Fleischklumpen zerplatzen, jagen ihnen mit „Locusts" beißende

Insektenschwärme an den Hals oder lassen sie mit „To Salt" zu einer langsam zerbröselnden Salzsäule erstarren. Zu Ihrer Verteidung nutzen Sie beispielsweise „Deflect", um Geschosse zu reflektieren, oder blenden die Gegner mit „Holy Light". Ihre Bewegungen verbessern Sie mit Fähigkeiten wie „Flight", „Teleport" oder „Enhanced Speed", um blitzschnell an Bösewichtern vorbeizukommen. Schließlich gibt es noch Spezialfähigkeiten wie „Resurrect", mit denen Sie tote Feinde wiederbeleben, die anschließend an Ihrer Seite kämpfen, oder „Inhabitation", um den Körper eines Gegners zu übernehmen. Dadurch können Sie andere Charaktere täuschen oder stärkere Waffensysteme benutzen. Es gibt nur einen kleinen Nachteil: Zum einen müssen Sie diese Fähigkeiten erst im Lauf des Spiels erlernen, indem Sie eine bestimmte Anzahl gefallener Engel beseitigen, zum anderen benötigen Sie spirituelle Energie für jede Fähigkeit. Geht diese aus, stehen Sie auch nicht besser da als die menschlichen Kontrahenten und sind den bösen Engeln deutlich unterlegen. Die Steuerung ist übrigens eng an den von id Software gesetzten Standard angelehnt und weicht nur bei den Spezialfähigkeiten des Engels ab. „Außerdem lassen sich Maus und Tastatur komplett neu belegen, falls dies vom Spieler gewünscht wird", beruhigt Designer Phil Co. Somit werden sich Einsteiger und Profis gleichermaßen schnell mit *Requiem* zurechtfinden.

Noch Fragen, Spieler?

Nicht nur die speziellen Kräfte von Malachi erinnern an LucasArts' *Jedi Knight*, sondern auch, wie die Welt von *Requiem* aufgebaut ist. Kein Wunder, schließlich ist der *Star Wars*-Shooter das beliebteste 3D-Actionspiel bei Cyclone Studios – im Singleplayer-Modus. Sie dürfen sich daher auf ähnlich vertrackte Gebäudekomplexe gefaßt machen und müssen häufig die Sonderfähigkeiten des Engels einsetzen, um weiterzukommen. Besonders gewagte Sprünge, das Einfrieren der Zeit für Gegner oder das taktisch überlegte Wiederbeleben Verstorbener verspricht einiges an Abwechslung. Stellen Sie sich beispielsweise vor, zwei Wachen patrouillieren vor einer Tür. Sie könnten beide erst erschießen, dann wieder zum Leben erwecken und genüßlich zusehen, wie Ihre beiden dankbaren Helfer die anrückende Verstärkung bekämpfen. Alle Fähigkeiten werden grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt, vor allem bei der Wiederbelebung Toter haben sich die Grafiker alle Mühe gegeben: Die Einzelteile beginnen zu schweben, kreisen wie in einem Wirbelwind um eine zentrale Achse und setzen sich dann langsam zu einem kompletten Körper zusammen. Grundsätzlich soll *Requiem* kein hirnloses Ballerspiel werden, denn Atmosphäre, Story und Rätsel stehen im Vordergrund. Dafür sorgt auch schon der Aufbau der Welt, die überzeugend an eine riesige, lebendige Stadt erinnert, in der Sie auf kleine Kneipen stoßen, einen geschäftigen Raumhafen finden oder einfach nur harmlosen Passanten begegnen. *Requiem* ist allen anderen 3D-Spielen in dieser Beziehung weit überlegen, da der Spieler nicht das Gefühl hat, in eine künstliche Welt geschubst zu werden, die nur dem Zweck dient, Gegner zu verstecken und gemeine Fallen zu ermöglichen. Sollten Sie sich einen Spaß daraus machen wollen, die zahlreichen harmlosen Zivilisten umzunieten, ist das Spiel zu Ende: Gottes Strafe folgt auf dem Fuß! Immerhin sollen Sie die Menschheit retten und nicht zusätzlich lädieren. Die zahlreichen Dialoge mit anderen Personen erinnern etwas an Interplays *Fallout*, wogegen die Selbstgespräche Malachis bei markanten Spielabschnitten denen in *Die by the Sword* ähneln. Anders als in Konkurrenzprodukten sind Sie aber nicht auf die gestellten Fragen alleine angewiesen, sondern dürfen auch Ihrerseits mit kleinen Gesten Ihre Emotionen zeigen. Glauben Sie zum Beispiel, ein Charakter verbirgt etwas vor Ihnen, könnte ihn die dezent gezogene Pistole überzeugen, daß Sie es ernst meinen. Alle Figuren im Spiel reagieren also auch auf die äußere Erscheinung des Spielers.



Die Grafikqualität kann sich auch ohne 3D-Karte sehen lassen. Allerdings sind in dieser frühen Version die Farben noch falsch, was Cyclone Studios aber natürlich ändern. Die Sprachausgabe kann wahlweise mit Untertiteln ergänzt werden.

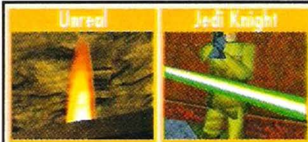
Vielfältige Missionen

Durch die Interaktion mit den unterschiedlichsten Leuten erhalten Sie immer wieder Aufträge, die zu

> ***Die gefallenen Engel treten als diese mächtigen Dämonen im Spiel auf. Sie besitzen ebenso wie Malachi Spezialfähigkeiten und bauen teilweise gigantische, biomechanische Monster zu ihrer Unterstützung.***
> **Evan Margolin, Director of Development**



LICHTEFFEKTE



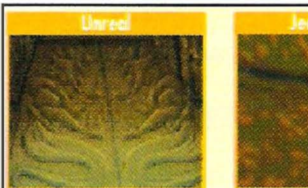
Die Lichteffekte von *Requiem* sind denen der LucasArts-Engine überlegen, doch kommen beide Spiele nicht gegen die aufwendigeren Effekte von *Unreal* an. Allerdings will Cyclone hieran noch arbeiten.

GRAFIKEN



Requiem benutzt für alle Charaktere mehrere Texturen für die Gesichter, um deren Gemütszustand zu zeigen. Die Grafiken von *Unreal* und *Jedi Knight* sind nicht schlechter, bleiben aber statisch.

TEXTUREN



Die hochauflösenden Texturen in *Requiem* können sich durchaus mit *Unreal* messen. Beide Spiele besitzen keine getrennten Levels, sondern laden während des Spiels einen neuen Abschnitt nach. Die Wartepause ist bei *Requiem* mit rund einer Sekunde kürzer als bei der Epic-Konkurrenz. *Jedi Knight* ist streng in Levels unterteilt und besitzt weniger detaillierte Texturen.

CHARAKTERE



Die Charaktere besitzen in *Requiem* und *Unreal* in etwa die selbe Polygonanzahl, wobei die zahlreichen Animationen des Epic-Titels noch einen Tick weicher aussehen. LucasArts belegt auch in diesem Punkt mit *Jedi Knight* den undankbaren letzten Platz.

erfüllen sind. Deren Reihenfolge ist aber nicht zwingend vorgegeben, sondern ergibt sich vielmehr aus dem Spielverlauf. Logisch, daß Sie nicht den bösen Dämon in seiner gut bewachten Festung ausräuchern können, ohne vorher den Schlüssel zum Hintereingang gefunden zu haben. Durch die erstklassige Einbindung der Sprachausgabe sind Sie aber nicht nur auf die aktive Gesprächsführung beschränkt, sondern schnappen auch mal wichtige Hinweise aus der Unterhaltung zweier anderer Personen auf. Netterweise haben die Designer für all diese Dialoge sogenannte Trigger eingebaut, das sind unsichtbare Software-Schalter, die eine bestimmte Aktion auslösen, sobald der Spieler ein bestimmtes Gebiet betritt. Dadurch wird der Wortwechsel stets aufs Neue abgespult, und Sie sind somit nicht in ein strenges Timing-Korsett gepreßt. Aus den Dialogen entnimmt der Spieler die Situation auf der Erde: Die bösen Engel nutzen die brutale Regierung für ihre anrüchigen Zwecke, während eine Rebellengruppe sich als willkommene Unterstützung von Malachi entpuppt. Die Aufgaben des geflügelten Heilsbringers sind entsprechend vielfältig: Mal muß er ein Raumschiff zerstören und unter Zeitdruck den Weg zu einer Rettungskapsel freikämpfen, ein anderes Mal muß er sich im Körper eines Soldaten ins gegnerische Hauptquartier schleichen, um dort einen Anführer zu meucheln, oder einen politischen Gefangenen aus einem Hochsicherheitsgefängnis befreien und vor seinen Häschern beschützen. Für die meisten Missionen werden Sie vom Inventar Gebrauch machen müssen, in dem wichtige Gegenstände aufbewahrt werden. Dies artet allerdings nicht in lästiges Ausprobieren aus, welches Objekt gerade Sinn machen könnte, vielmehr ist es ziemlich offensichtlich. Beispiel: Um in einen gesperrten Bereich vorzudringen, ist ein entsprechender Ausweis nötig, der auf Tastendruck vorgezeigt wird. Damit das alles auch reibungslos funktioniert, muß eine solide Künstliche Intelligenz die Grundlage bilden. Für den groben Rahmen, also die Dialoge zwischen den NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere), sorgen sogenannte Scripts, die automatisch eine von den Designern festgelegte Anzahl an Aktionen ablaufen lassen.

Überzeugende KI

Komplexer reagieren die Charaktere auf feindliche Aktionen des Spielers, indem sie beispielsweise versuchen, ihn durch das Schließen von Türen in die Enge zu treiben oder Verstärkung anzufordern. Ein weiteres Beispiel für den Ideenreichtum des *Requiem*-Teams: Entdeckt Malachi eine Überwachungskamera und zerstört sie, bevor sie ihn erfaßt, wird nur ein relativ harmloser Techniker auftauchen, um nach dem Rechten zu sehen. Andernfalls sieht er sich schnell einer Horde gut bewaffneter Polizisten gegenüber. Der Mehrspieler-Modus wird auch nicht fehlen und neben einigen Deathmatch-Levels auch einen speziellen Modus für Raketenwerfer-Duelle enthalten. Genauere Daten über die Leistungsfähigkeiten der Multiplayer-Variante gibt es noch nicht, da Cyclone Studios hier noch die Engine optimieren wollen. Höchstwahrscheinlich werden die Cyclone Studios auch einen Level-Editor veröffentlichen, wahrscheinlich aber erst, nachdem das Spiel im Handel ist, da der Editor der Designer noch benutzerfreundlicher gestaltet werden soll.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Cyclone Studios
Beginn	Februar '96
Status	Alpha
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Unreal, Jedi Knight

Pizza Syndicate

Runde Sache

Was hat Ihre Festplatte nach der Vollinstallation des Bundesliga Manager 97 mit einer ordentlichen Pizza gemeinsam? Beide sind gut belegt. Gut belegt ist derzeit auch der Terminkalender von Software 2000-Spieldesigner Hans-Arno Wegner – zuständig für den Nachfolger der Wirtschaftssimulation Pizza Connection. Für PC Games hat er sich dennoch Zeit genommen und uns Probeklicks in der ersten spielbaren Version von Pizza Syndicate gestattet.



Wie wird aus bescheidenen Anfängen ein weltumspannendes Pizzabäcker-Imperium? Genau vor dieser Frage stehen Sie als *Pizza Syndicate*-Spieler, der sich in mehr als 30 „Missionen" gegen sieben Computergegner durchsetzen muß. Eigene Pizzen kreieren, Personal einstellen, die Werbetrommel rühren, Restaurants ausstatten, zusätzliche Filialen gründen, konkurrierende Firmen sabotieren – es gibt eine Menge zu tun. Simuliert werden jeweils komplette Spiel-Tage, die in einem einstellbaren Tempo verstreichen. „Um dem Spieler dabei das Gefühl für den Tag-Nacht-Rhythmus zu vermitteln, haben wir die Stadtgrafik mit einem neuartigen Licht- und Schatten-Modell versehen", erläutert Hans-Arno Wegner, der das 15-köpfige Entwicklungs-Team anführt. „Dies ermöglicht uns, die gesamte Stadt von der Morgendämmerung bis zum Abendrot jedem Sonnenstand entsprechend einzufärben." Durch diese „Echtzeit"-Umgebung spielt sich *Pizza Syndicate* wesentlich temporeicher als die meist in Runde für Runde ablaufenden Wirtschaftssimulationen klassischen Strickmusters. Ihre Pizzerien eröffnen Sie in 20 isometrisch dargestellten Metropolen, die zwecks Wiedererkennungswert mit charakteristischen Sehenswürdigkeiten ausgestattet wurden: In den zoombaren Stadtansichten entdecken Sie unter anderem venezianische Gondeln, den Londoner Big Ben, die Oper von Sydney, das Brandenburger Tor in Berlin und den Pariser Eiffelturm. „Die Gebäude sind freistehend, damit man sich schneller zurechtfindet und ein Viertel besser einschätzen kann", erklärt Hans-Arno Wegner. Jede Filiale dürfen Sie höchstpersönlich mit Stühlen, Tischen, Tapeten, Teppichen, Music-Boxen, Pflanzen, Trennwänden und natürlich Pizza-Öfen ausstatten – mehr als 100 Gegenstände enthält die Datenbank. Auch die Einstellung von Pizza-Bäckern und Kellnern obliegt Ihnen. Einmal eingerichtete Restaurants (die es in drei verschiedenen Größen gibt) kopiert man einfach, damit nicht bei jeder Pizzeria wieder ganz von vorne begonnen werden muß.



Auch ungewöhnliche Zutaten wie Heuschrecken finden sich in der Zutatenliste.



An die Stelle der 100 vorgefertigten Spieler-Charaktere aus Pizza Connection tritt ein Editor, mit dem Sie quasi unendlich viele unterschiedliche Persönlichkeiten generieren.

Rock around the clock

In jeder Stadt wohnen 100 Bürger, die ihrer Arbeit nachgehen, im Supermarkt einkaufen und in den Urlaub fahren. Dank der detailreich animierten Städte mit herumtuckernden Fahrzeugen und umherwandelnden Figuren lassen sich potentielle Gäste und deren Verhalten beobachten. *Theme Park*-kompatible Stimmungs-Icons verraten Ihnen, ob sich einzelne Personen langweilen, ob sie hungrig sind oder ihr Essen bezahlen möchten. Knurrt der Magen, versuchen Spaziergänger, innerhalb einer gewissen Zeitspanne ein passendes Restaurant (vorzugsweise ihr Stammlokal) aufzusuchen. In der Pizzeria suchen sich Gäste ihren Platz, die Bestellung wird aufgenommen, die Pizza gebacken und serviert. Jeder Ort, jedes Viertel und jede der acht Zielgruppen (Kinder, Singles, Bonzen usw.) haben einen sehr individuellen Geschmack, worauf Sie bei der Gestaltung Ihrer Speisekarte unbedingt achten müssen. Nach der Eröffnung einer Pizzeria sollten Sie daher zunächst das Einzugsgebiet analysieren. Eine Universität läßt



In der Marktforschungsabteilung lassen Sie den Ruf Ihrer Pizzeria analysieren.



Jede Zielgruppe hat eigene Vorstellungen, wie die optimale Pizza auszusehen hat.



Je gemütlicher Ihre kleine Pizzeria, desto voller der Laden. Das Mobiliar sollten Sie daher genauso sorgfältig auswählen wie die Hintergrundmusik (Schlager, Klassik etc.).

auf ein junges Publikum schließen, während Sehenswürdigkeiten auf Touristen wie ein Magnet wirken und ein Banken-Viertel auf ein betuchtes Publikum hindeutet. Kids verachten jegliches Gemüse, Studenten legen großen Wert auf günstige Preise, und vermögende Gäste schätzen es ungemein, wenn Sie ihnen eine möglichst phantasievolle Kreation vorsetzen. Durch geschickt formulierte Werbe-Slogans besteht die Chance, die Geschmäcker der Kunden allmählich zu beeinflussen.

Hier kocht der Chef

Weil Sie mit schlichten Margharitas auf Dauer keinen Studenten aus seiner Bude locken, ergänzen Sie Ihr Standard-Repertoire um originelle Eigenkompositionen. Und das funktioniert folgendermaßen: Auf einem Pizza-Teig werden nach Belieben bis zu 80 (!) verschiedene Zutaten drapiert, die aus vier Kategorien (Gemüse, Obst, Fleisch, Käse & Gewürze) stammen. Neben klassischen Komponenten wie Käse, Salami, Sardellen, Champignons, Peperonis, Brokkoli, Paprika und Oliven finden sich in der Auswahlliste auch extravagantere Ingredienzien wie etwa Känguruh-Fleisch (stilecht mit Reißverschluß), Insekten und viele Obst-Sorten. Somit steht auch einer gewagten Pizza Tropical mit Bananen, Ananasscheiben, Mandarinen und Erdbeeren nichts mehr im Wege. Besonders originell: Mit einem Klick auf den Häcksler zerkleinern Sie stufenweise jede Zutat – aus einer ganzen Zwiebel werden also zunächst Zwiebelhälften und -viertel, anschließend Zwiebelringe und schließlich Zwiebelwürfelchen, die Sie per Mausklick rotieren lassen. Sind Sie mit Ihrem Design zufrieden, können Sie die Pizza auf „Zielgruppen-Kompatibilität" testen lassen: Wie beim Eiskunstlauf werden Ihre Leistungen von verschiedenen Bevölkerungsgruppen benotet, woraus sich Rückschlüsse auf den kommerziellen Erfolg Ihres Werks ziehen lassen. Falls Sie ein Gespür für die Vorlieben Ihres Publikums entwickelt haben, sollten Sie an prestigeträchtigen Wettbewerben teilnehmen, bei denen Sie beispielsweise eine möglichst einfallsreiche Pizza kreieren oder eine vorgegebene Variante bis ins kleinste Detail genau nachbacken sollen. Stellt sich die Frage: Nach welchen Kriterien bewertet man eigentlich eine Pizza? Hans-Arno Wegner: „Da kommt's unter anderem auf die Symmetrie der Pizza an: Sind die Zutaten gleichmäßig auf dem Teig verteilt? Harmonieren die Zutaten miteinander? Wurden die einzelnen Stücke mundgerecht portioniert?" Beispiel: Während Tomatenscheiben ganz ausgezeichnet zu Mozarella passen, ist dies bei der Kombination „Sardellen + Ei + Brombeeren + Krake" nicht mehr zwangsläufig der Fall. Auch wer seine Komposition mit einer kompletten (!) Kokosnuß krönt, die Pizza allzu überfrachtet oder beim Belag knausert, kassiert vom verwöhnten Publikum einen deftigen Punkte-Abzug.

Kleine Morde unter Freunden

Wenn Sie Ihre Mitbewerber nicht durch originelle Pizzen, guten Service und Dumping-Preise schlagen können, müssen Sie eben mit subtileren Maßnahmen reagieren – da kann dann schon mal eine Ratte im feindlichen Lagerraum oder die eine oder andere Kakerlake auf der vegetarischen Pizza auftauchen. Noch krimineller: Durch das Anheuern zwielichtiger Gestalten (Schläger, Einbrecher, Killer usw.) mutieren Sie allmählich zum Mafia-„Paten", der mit seinem eigenen Syndikat Schutzgelder erpreßt, Geld wäscht, Polizei und Bürgermeister besticht, Schlägereien anzettelt, Einbrüche plant und mit Waffen handelt. Wie jede zünftige

Bei der Frage „Was taugt eine Pizza?" spielt die symmetrische Anordnung der Zutaten eine wichtige Rolle
Hans-Arno Wegner, Spieldesigner



Die 80 verschiedenen Zutaten sind nach Gemüse, Obst, Fleisch und Sonstiges (Käse, Gewürze) unterteilt. Jedes einzelne Stück kann mit der rechten Maustaste gedreht werden, damit das Gesamtbild harmonisch wirkt.
Hans-Arno Wegner, Spieldesigner





»Von den vielen Icons und Schaltern verwirrt? Keine Panik: Eine Online-Hilfe und ein Tutorial helfen Einsteigern.«
Hans-Arno Wegner, Spieldesigner

»Wir simulieren eine komplette kleine Welt. Dabei gehen die Stadtbewohner ganz eigenständig ihrem Tagewerk nach – sie fahren sogar in den Urlaub. Angestellte laufen nach der Arbeit nach Hause oder kehren bei ihrer Lieblingskneipe ein.«
Hans-Arno Wegner, Spieldesigner

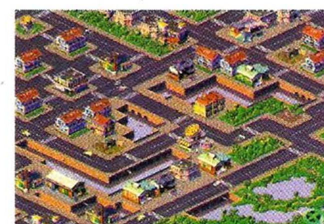
Weltreise: Jede Metropole ist bereits anhand ihrer Sehenswürdigkeiten erkennbar.

Wirtschaftssimulation kommt auch *Pizza Syndicate* nicht ohne Abteilungen wie Bank (Kredite, Geldanlagen), Werbung (TV, Radio, Zeitung) und einen umfangreichen Statistik-Teil aus. Genauso wie Ihre Lieblings-Pizza nicht nur aus einer einzigen Zutat besteht, so setzt sich auch *Pizza Syndicate* aus mehreren Komponenten zusammen. Sogar Rollenspiel- und Adventure-Elemente will Chefkoch Wegner in *Pizza Syndicate* ausgemacht haben, denn bevor Sie die erste Pizza in den Holzofen schieben, klicken Sie sich zuerst einen Spieler-Charakter aus über 20 Charakter-Werten (Gesundheit, Motivation, Kochkünste, Zuverlässigkeit usw.) zusammen, die sich im Lauf des Spiels verbessern. Auch Köche und Kellner basieren auf einem derartigen Charakter. Weil man sich kaum um sämtliche Aspekte eines Pizza-Syndikats kümmern kann, kommen die „Assistenten" wie gerufen, mit denen sich so ziemlich jedes Detail automatisieren läßt. Anders als in *Pizza Connection* wird beispielsweise der komplette Waren-Einkauf für Sie erledigt; eher nebensächliche Features wie die bislang enorm aufwendige Lagerverwaltung wurden weggelassen. Designer Wegner: „Der Spieler muß jetzt nicht mehr jede Tomate einzeln kaufen" Damit Sie nicht den Überblick verlieren, empfiehlt es sich, frühzeitig Filial-Manager einzustellen, die man im Todesfall zum Nachfolger bestimmt. Todesfall? Richtig, denn bei kleinen „Action-Einlagen" (Verfolgungsjagden, Schießereien, Einbrüche) oder gezielten Anschlägen kann es durchaus vorkommen, daß Ihre Spielfigur verletzt wird oder gar das Zeitliche segnet.

Schräger Comic-Stil

Besonders stolz ist man bei Software 2000 auf die im wahrsten Sinne des Wortes „schräge", teils gerenderte, teils gezeichnete Comic-Grafik in 800x600 Bildpunkten bei 65.000 Farben. „Unsere 3D-Grafiker hatten zuerst Mühe, sich vom Realismus zu trennen", berichtet Hans-Arno Wegner. „Normalerweise sind sie immer bestrebt, alles wirklichkeitsgetreu erscheinen zu lassen – und plötzlich mußte alles verbogen, glatt und quietschbunt sein." Ansprechen wollen er und sein Team vor allem „die vielen Besitzer des Vorgängertitels, die uns schon seit längerem immer wieder ansprechen und sich auf eine Fortsetzung freuen. *Pizza Syndicate* richtet sich an diejenigen, die gerne Wirtschaftssimulationen spielen, aber nicht ständig nur Tabellen wälzen wollen." Vom Ergebnis können sich WiSim-Fans ab Oktober überzeugen, wenn *Pizza Syndicate* rezeptfrei beim Spiele-Händler erhältlich ist – und zwar voraussichtlich inklusive Netzwerk-Option für bis zu vier Spieler. Wenn Sie auf den Geschmack gekommen sind und zwischenzeitlich schon mal den Vorgänger kosten möchten: Die Vollversion von *Pizza Connection* finden Sie auf der Bonus-Cover-CD-ROM der legendären Jubiläums-Ausgabe PC Games 10/97. Wer diese zeitgeschichtlich wertvolle Publikation verpaßt hat, sollte nach der Budget-Version Ausschau halten, die als Teil von Software 2000s beliebter *Classic Line* überall im Handel erhältlich ist.

Petra Maueröder ■



Feierabend! Allmählich hält die Abenddämmerung Einzug in der Stadt.

FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Software 2000
Beginn	Herbst `97
Status	70%
Release	Oktober `98

Vergleichbar mit
Pizza Connection

Moto Racer 2

Aufgebohrt

Moto Racer 2 steuert mit Höchstgeschwindigkeit dem Ziel „Veröffentlichungstermin" entgegen. Grund genug für uns, Sie darüber zu informieren, was sich seit unserem Bericht in Ausgabe 6/98 getan hat.

„*Redline Racer* hatte eine tolle Engine", meint Thierry Gaerthner, „aber das Gameplay hat uns nicht so sehr überzeugt. Vom neuen *Superbikes* der *Bleifuß*-Macher war ich auf der E3 dagegen schwer beeindruckt". Man müßte taub sein, um nicht zu hören, daß *Moto Racer* die Renaissance der Motorradspiele eingeläutet hat. So ist es kein Wunder, daß ein vielversprechender Nachfolger auf uns zurollt. Genauso klar ist es aber, daß es für Entwickler Delphine Software diesmal kein Kinderspiel mehr sein wird, den Spitzenplatz zu halten. Bislang ist mit *Redline Racer* erst eines der Konkurrenzprodukte veröffentlicht. Grund zur Besorgnis, Spiele wie *SBK Superbikes* oder *Grand Prix 500cc* könnten dem eigenen Baby den Rang ablaufen, hat der Technische Produzent bei Delphine dennoch nicht. Im Gegensatz zum sehr realistischen Fahrmodell der anderen will der zweite Teil von *Moto Racer* auch Einsteigern bequemen Geschwindigkeitsrausch bieten und soll deshalb gar keine direkte Konkurrenz sein.

Bleifuß Bikes?

Die Steuerung der heißen Öfen wird im Arcade-Modus ähnlich gutmütig sein wie bisher. Neu im Programm ist die verschärfte Form: eine Art Simulation light, bei der zumindest das Fahrverhalten – Handling, Sliding, Übersetzungsverhältnis der Gänge und Auswirkung von Crashs – fordernder ist. An der exakten Balance tüftelt man noch, doch ist jetzt schon klar, daß man keine Extremsimulation produzieren, sondern einfach die Spieltiefe erhöhen will. Damit dürfte das Endergebnis einem zweirädrigen *Bleifuß Rally* wohl näher sein als einem *Grand Prix 500cc*. Auch über den exakten Spielmodus ist noch nicht definitiv entschieden. Als sicher gilt, daß es je eine Meisterschaft für die acht verschiedenen Speedbikes, eine weitere für die ebenfalls acht verschiedenen Off-Road-Maschinen und schließlich einen gemischten Wettbewerb mit beiden Typen geben wird. Unklar ist aber noch, wie viele der Strecken gleich zu Beginn befahren werden dürfen und welche man sich erst durch gute Leistung erkämpfen muß.
Schon etwas deutlicher zeichnet sich ab, wohin die Reise geographisch geht – nämlich durch die



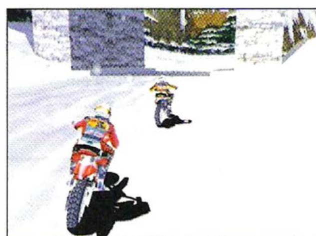

Englisches Wetter von französischen Programmierern: Bei Nebel verringert sich die Sichtweite drastisch. Dieser „Dunst" wird aber nur dort eingesetzt, wo er Sinn macht.


Schlecht für die Sicht, schlecht für die Bodenhaftung, gut für die Abwechslung: Regen am Amazonas sorgt für anspruchsvolle Fahrten durch idyllische Landschaften.

baumbewachsene Bretagne, die sandige Sahara und über ansehnliche Amazonas-Strecken. Jeweils vier Tracks für Speedbikes und vier weitere für Dirt-Bikes gibt's in diesen Regionen. Dazu kommen vier reine Cross-Terrains mit Decors unter dem nichtssagenden Titel „Outdoor" und vier Straßenkurse mit dem Motto „Grand Prix" – also klassische Rennstrecken. Das macht summa summarum 32 verschiedene Pisten und räumt damit einen der Hauptkritikpunkte am Vorgänger, den Mangel an Masse, aus. Und wem die 32-fache Herausforderung nicht reicht, der betätigt sich mit dem Editor als Straßenplaner oder Schlammschieber. Alle Einzelheiten zu diesem Feature haben wir in einem separaten Kasten zusammengetragen. Weitere grafische und spielerische Akzente sollen die unterschiedlichen Wetterverhältnisse setzen. Bei Nebel sinkt die Sichtweite und steigt der Adrenalinspiegel. Regen hat zusätzlich noch den Effekt, daß die Straßen rutschiger werden, bei Schnee erst recht. Und um die Kurse bei Nacht noch mit Höchstgeschwindigkeit nehmen zu können, muß man sie schon besser kennen als die eigene Westentasche. Diese Effekte lassen sich auch kombinieren, so daß die fahrbaren Varianten nochmals zahlreicher werden – auch wenn man in der Sahara natürlich keinen Regen wählen kann.

Glänzende Darstellung

Auch jenseits der Wettereffekte sind grafische Verbesserungen an allen Ecken und Enden sichtbar. Die Lens-Flares sind zwar noch nicht ganz fertig, die simulierte Sonne spiegelt sich aber schon sehr schön, was einen im wahrsten Sinn des Wortes glänzenden Metallic-Effekt bringt. Auch der Schattenwurf des Fahrzeugs ist ungleich realistischer als beim Vorgängermodell. Für diese beiden grafischen Glanzlichter wird der Sonnenstand jeweils korrekt berücksichtigt. Ausgenommen hiervon sind allerdings große Gebäude, die eigentlich Schatten erzeugen müßten. Diese werden bei der Berechnung der Lichteinstrahlung außer Acht gelassen. Wie bei den meisten anderen Rennspielen ist statt dessen in deren Umgebung eine dunklere Zone vorgesehen, so daß Straßenbelag und Bikes etwas abgedunkelt werden – dies ist jedoch kein in Echtzeit berechnetes Lightsourcing.


Einige Cross-Strecken sind natürlich wieder verschneit bzw. vereist.


Mit einer Rennmaschine über verschneite Landschaften – für echte Profis.

Runde Sache

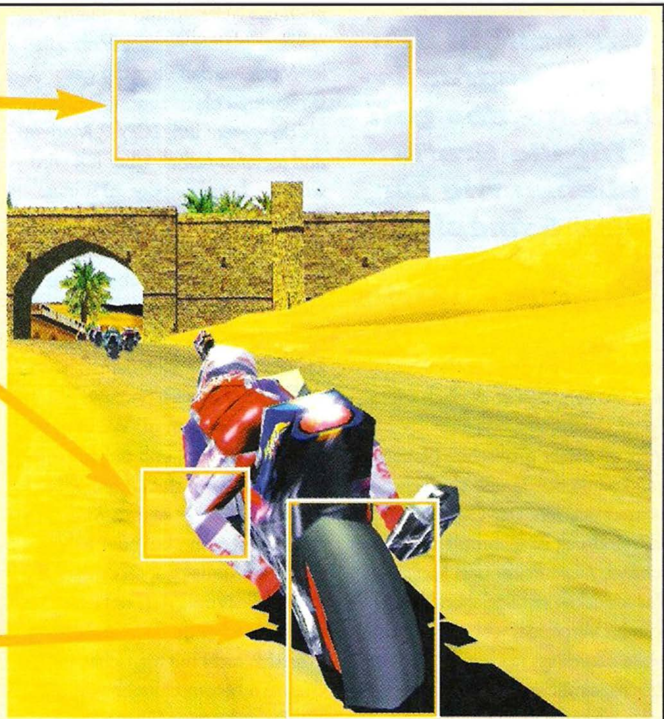
Seit dem letzten Anlauf hat Delphine unter den Fahrern neue und feiner bedruckte Lederjacken verteilt und alle nochmals zum Bewegungstraining geschickt, so daß die Animationen deutlich realistischer sind. Die Piloten rutschen jetzt stärker auf den Sitzen hin und her, um die Kurven auszugleichen, und greifen bei den Off-Road-Strecken verstärkt zu

DETAILNEUERUNGEN

Moto Racer 2 hat einen echten 3D-Himmel. Wenn man also einen Wheelie hinlegt, verändert sich die Perspektive. Ähnliches bietet auch *Redline Racer*. Im ersten Teil von *Moto Racer* wirkte sich das Anheben des Vorderrads in der Ich-Perspektive nicht aus.

Die Animation der Fahrer wurde deutlich verbessert. Dazu wurde zwar kein Motion Capturing eingesetzt, aber der Rat von Experten eingeholt. Insgesamt wirken die Bewegungen nun viel dynamischer und lebendiger.

Auf dem Foto kaum zu erkennen, im laufenden Spiel schon: Die Animation der Räder wurde deutlich verbessert. Bei *Moto Racer* war eine Drehbewegung fast gar nicht, bei *Redline Racer* nur wenig zu erkennen. In *MR 2* sieht es tatsächlich wie drehendes Gummi aus.



STRECKEN SELBST GEMACHT: DER EDITOR

Moto Racer 2 enthält eines der leistungsfähigsten und einfachsten Tools, die man bisher in Spielen sah. Die Benutzeroberfläche wird sich noch bis zum fertigen Produkt ändern, doch wir können Ihnen heute schon exakt die Funktionsweise erklären. Statt – wie beispielsweise bei *Motocross Madness* – die Strecken aus vorgeformten Einzelteilen zusammenzubasteln, arbeitet *Moto Racer 2* vektororientiert, also ähnlich wie Corel Draw & Co. Das heißt, daß man einfach einen Markierungspunkt 1 anklickt und in die gewünschte Richtung zieht – wie ein Gummiband. Um einen weiteren Markierungspunkt zu setzen, klickt man oben auf die Bedienleiste 2. Mit der Schaltfläche daneben 3 lassen sich versehentlich gesetzte Markierungspunkte auch ganz einfach wieder löschen. Doch auch die Höhe eines Markierungspunktes läßt sich verändern, um Steigungen und Gefälle zu bauen. Dazu dient ein weiteres Icon 4. Mit wenigen Mausklicks ist so eine neue Strecke geschaffen. Sie können nun festlegen, welchen Grafikstil diese haben soll 5 und ob Sie ein wildes Off-Road-Rennen 6 oder ein gesittet-temporeiches Straßenrennen 7 haben möchten. Zwecks gesteigerter Übersicht darf das ganze Grid dreidimensional geschwenkt werden. Wenn nun die Strecke gestartet wird, ist sie schon vollständig am Straßenrand bepflanzt und bebaut. Es kann aber natürlich sein, daß Ihnen die Positionen der Tunnels, Häuser und Bäume nicht gefällt. Von Hand können Sie zwar nichts verschieben, aber ein Mausklick genügt, und der Computer schlägt eine andere Dekoration am Rand vor – und zwar in Echtzeit, während Sie die Strecke testfahren. Wenn Sie mit dem Resultat zufrieden sind, können Sie Ihr Werk abspeichern und sogar selbst Meisterschaften aus selbstgezimmerten Tracks zusammenstellen. Die Dateien sind klein und lassen sich deshalb auch übers Internet schnell downloaden. Dabei wird es sogar die Option geben, daß der Host eines Internetspiels, der das Rennen auf einer eigenen Strecke austragen will, dafür sorgt, daß diese bei allen anderen Teilnehmern in kürzester Zeit automatisch downgeloaded wird. Und wenn er nicht möchte, daß die Mitstreiter die Eigenkreation dauerhaft behalten – und womöglich mit ihr trainieren – kann er sogar anordnen, daß die anderen Rechner sich die Strecke holen, aber nach Ende des Rennens automatisch wieder aus dem Speicher löschen.



Beinarbeit. Ebenfalls verbessert sind die Animationen der Räder, was einer überzeugenderen Textur zu verdanken ist. Dies sind zwar für sich betrachtet alles Kleinigkeiten, aber wer sich daran gewöhnt hat, dem fehlt etwas, wenn er danach *Moto Racer* spielt.



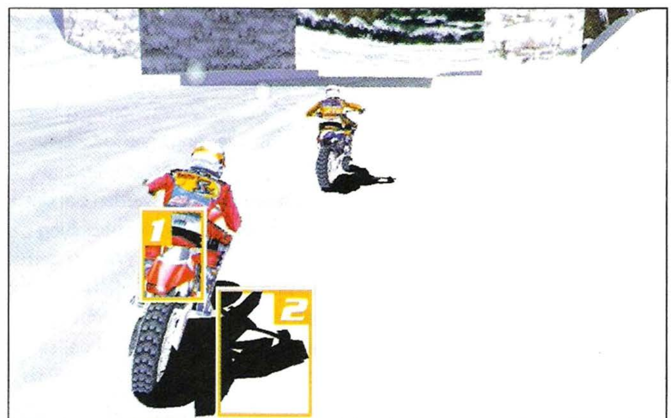
Wir wollten den Realitätsgrad erhöhen – das galt für die Grafik ebenso wie für das Gameplay.
Thierry Gaerthner, Techn. Produzent

Trotz all dieser grafischen Neuerungen konnte das Tempo deutlich gesteigert werden. Der Geschwindigkeitseindruck ist wahrhaft berauschend, *Moto Racer* und *Redline Racer* wirken richtiggehend langsam im Vergleich, wobei die Sichtweite allerdings noch nicht optimal ist – regelmäßig sind Probleme beim Bildaufbau zu beobachten.

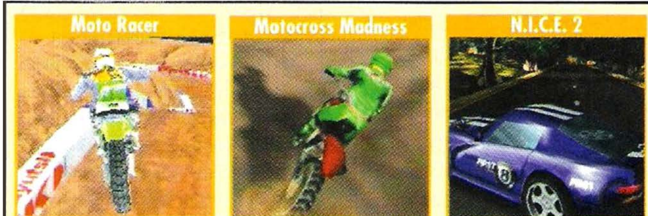
Klarheit herrscht nun bei den Mehrspieler-Modi, über die wir vor einem Vierteljahr noch spekulieren mußten: An einem PC können bis zu vier Biker an den Start gehen, und zwar über einen Splitscreen.

Quartett spielen

Hier ist natürlich ein schneller Rechner erforderlich. In der derzeitigen Version können sich noch vier Piloten mit 20 Computerbikes messen. Wahrscheinlich wird aber die Zahl der Gegner noch drastisch reduziert, damit dieser Modus auch noch auf Mittelklasse-Rechnern spielbar bleibt. Weitere Mehrspieler-Modi werden über die gesamte DirectPlay-Palette zugänglich sein, als da wären: IPX, TCP/IP, Modem und serielles Kabel. Über IPX wird wohl auch Kali wieder zu seinem Recht kommen, denn *Moto Racer* ist hier noch immer sehr beliebt, da es zu den am stabilsten übers Netz laufenden Rennspielen gehört. Außerdem wird das von anderen Spielen bisher stiefmütterlich behandelte Lobby-System genutzt, das in DirectX5 enthalten ist. Wenn man durchs Web surft und auf eine entsprechende Site stößt, kann man aus dem Browser heraus *Moto Racer 2* starten und befindet sich gleich im Kampf gegen andere. Publisher Electronic Arts hat bereits eine entsprechende Seite in Planung. Wer sich nicht mit menschlichen Gegnern herumschlagen will, soll ein überarbeitetes Gegnerfeld be-

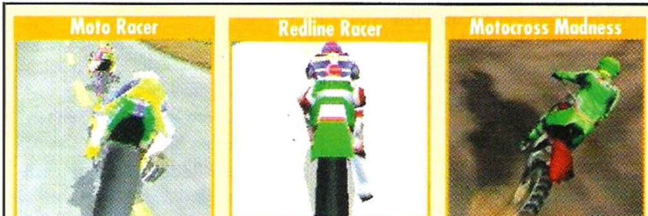


1 REFLEXIONEN



Kein Rennspiel bietet bisher in Echtzeit berechnete Reflexionen, selbst bei den Autospielen noch nicht. Erst die nächste Generation wird mit diesem Feature ausgestattet sein, zum Beispiel *N.I.C.E. 2* oder *Need for Speed 3* – und eben *Moto Racer 2*. Dadurch wirken die Vehikel plastischer und realistischer.

2 SCHATTEN



Moto Racer und *Redline Racer* deuten den Schatten des Bikes nur leicht an. In *Moto Racer 2* wird er exakt berechnet und scharf gezeichnet. In *Motocross Madness* wirkt er weicher, die Sonneneinstrahlung erfolgt aus extremeren Winkeln.

HÄUSLEBAUER: DIE TEXTUREN

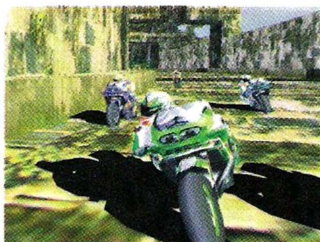




Von der Bretagne auf deutsche PCs: Die Grafiker von Delphine haben die halbe Welt bereist, um Fotos zu schießen (links), die dann zu Texturen verarbeitet wurden (Mitte). Im fertigen Spiel wird dadurch ein realistischer Look erreicht (rechts). Für manche Länder mußte aber auch auf Material aus Büchern zurückgegriffen werden.



In der Sahara wird es Straßen- und Dirt-Bike-Tracks geben. Wie stark die Staubverwirbelungen zu sehen sein werden, steht momentan noch nicht fest.



Momentan tüftelt Delphine noch an optimalen Kamerapositionen für die Replays.



Sternenhimmel und blendende Scheinwerfer erhellen die Nacht.



Auf allen Vieren: Das Maximal-Splitting verlangt einen schnellen Rechner. Selbst auf einem sehr schnellen Pentium II wird man aber vermutlich Probleme bekommen.

kommen. Daß die Kontrahenten nun gewagter fahren, läßt sich angesichts der vielen Stürze leicht erkennen. Hier sollten die Fahrer wohl noch ein wenig trainieren – nachsitzen, bitte! Damit der Spieler nicht zu sehr abgehängt wird, sondern mehr Erfolgserlebnisse hat, werden übrigens einige der Gegner notfalls leicht heruntergebremst, wenn der Abstand sonst zu groß würde. Die Spitzenfahrer lassen sich davon aber natürlich nicht beeinflussen.

Variabler Hardwarehunger

Als *Moto Racer* veröffentlicht wurde, galt sein Hardwarehunger als schier unstillbar. Inzwischen ist der Standard gestiegen, und die Taktfrequenz- und Grafikkartenerwartungen sind aus heutiger Sicht akzeptabel. Wer sich unsere Screenshots angeschaut und bis hierher mitgelesen hat, also die neuen Features kennt, der hat vielleicht Angst, daß *Moto Racer 2* das selbe Spielchen wiederholen und die Systemanforderungen wieder ein wenig höher legen möchte. In der Tat hat sich Delphine zum Ziel gesetzt, so ziemlich jede erhältliche Hardware zum Schwitzen zu bringen – mit Specular Lighting, Mid Mapping, Anti Aliasing und Auflösungen von 1.024x768 oder darüber sowie Unterstützung von AGP und allen denkbaren 3D-Beschleunigern. Aber auch Besitzer kleinerer Maschinen sollen nicht auf der Strecke bleiben – sie müssen allerdings damit rechnen, die Auflösung herunterzuschalten. Notfalls läuft das Spiel auch auf grobpixeligen 320x200.
Für die Zeit bis zum Release haben die Entwickler noch einiges an Feinschliff vor. Die Darstellung von Rundenzeiten und Geschwindigkeit ist bisher noch dieselbe wie im ersten Teil, ebenso der Sprecher – beides soll noch ausgewechselt werden. Der Editor bekommt wohl eine neue Oberfläche, die Lens-Flares werden schöner, und wahrscheinlich ändert sich das Aussehen der Motorräder selbst nochmals gründlich. Dazu ist Delphine in Kontakt mit einem Motorradhersteller. Schließlich wird die Steuerung leicht modifiziert, momentan ist diese noch etwas zu empfindlich. Und dann steht ja noch das Feintuning des Fahrverhaltens im Simulations-Modus an.
Eines zeichnet sich aber jetzt schon ab: *Moto Racer 2* wird gegenüber dem Vorgänger keine radikalen Veränderungen bringen, aber deutlich umfangreicher und in jeder Hinsicht auf den neuesten Stand gebracht sein. Wie gut das Spiel wirklich ist, können wir Ihnen hoffentlich schon in der nächsten oder übernächsten Ausgabe sagen – wenn nicht den Programmierern zwischendurch der Sprit ausgeht oder ein Rad bricht.

Andreas Lober



» Moto Racer 2 soll gegenüber dem Vorgänger so viele Neuerungen wie möglich haben. «
Thierry Gaerthner, Techn. Produzent

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Delphine Softw.
Beginn	September '97
Status	Beta
Release	September '98

Vergleichbar mit
Moto Racer, Redline Racer

Uprising 2

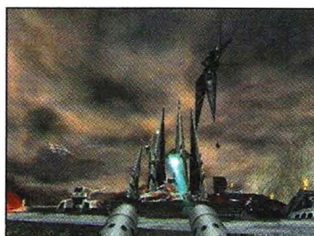
Chaostage

Am Anfang stand der Wunsch, die beiden beliebtesten Genres zu vereinen. Die Erfahrung aus Uprising machte Cyclone Studios aber schlauer, weswegen der Nachfolger mehr Wert auf Action legt, die Strategie-Elemente trotzdem nicht zu kurz kommen läßt und obendrein noch ein paar feine Überraschungen mehr auf Lager hat.

Liebenswerte Chaoten – gibt es die wirklich? Im Fall der Cyclone Studios sehr wohl, denn in den Anfangstagen war der Hersteller von Spielen wie *Uprising* nicht mehr als eine Garagenfirma, die selbst nach dem Umzug in größere Räumlichkeiten nicht gerade zu einer Hochburg von Ordnungshütern mutierte. „Die Garage war im Osten von Palo Alto, die wirklich schlechteste Gegend. Es gab jeden Tag Schießereien und so", erinnert sich Evan Margolin, Director of Development. Die ersten Büros waren auch nicht viel besser – Pizzaschachteln überall, Essensreste auf den Tastaturen und eine Ecke mit Ungeziefer, der sich laut Evan kein Angestellter zu nahe zu kommen traute. Nun, mittlerweile wurden Cyclone Studios von 3DO gekauft, und zumindest die äußeren Umstände haben sich drastisch geändert. Trotzdem pflegen die inzwischen 65 Designer weiterhin ihr kreatives Chaos – unbeeinflußt von der Mutterfirma haben sie alle Freiheiten, was das Design ihrer Spiele angeht. So hatten sie auch keine Probleme, das gewagte Unterfangen, die Genres Action und Strategie zu verschmelzen, in Ruhe umzusetzen – *Uprising* war geboren. Praktisch sah das so aus, daß Sie vom Cockpit eines Panzers aus nicht nur selbst auf die Gegner feuern, sondern auch über Menüs Einheiten produzieren und an strategisch wichtigen Punkten in den Kampf schicken durften. Beim Nachfolger gibt es neben vielen Verbesserungen eine große Änderung: Der Schwerpunkt liegt auf handfester Action, und die Strategie-Elemente rücken in die zweite Reihe und bereichern die Kämpfe nur durch eine größere Optionsvielfalt. „Das Motto ist nicht: ‚Der Spieler gegen den Rest der Welt', sondern vielmehr ‚Der Spieler und seine Verbündeten gegen die Bösen'", betont Evan.

Vielfältigere Missionen

Die Marschrichtung ist somit klar: Der Spieler soll weniger von umständlichen Menüs geplagt werden, nicht minutenlang Einheiten plazieren oder Gebäude bauen, sondern ähnlich wie die mobile Infanterie aus *Starship Troopers* mitten im Geschehen ums Überleben



Die Künstliche Intelligenz des Gegners soll die Schwachstellen des Spielers anaylsieren und auf die von ihm gebauten Einheiten reagieren. So soll langfristiger Spielspaß gewährleistet werden.



Uprising 2 schickt Sie auch in Nachteinsätze, in denen nicht nur die Lichteffekte besser wirken, sondern auch die Sichtweite der Gegner eingeschränkt ist.





»Wir sind besonders stolz auf die neue 3D-Engine, die wirklich tolle Landschaften erlaubt. Wir haben uns die Technik bei den Flugsimulationen abgeschaut.“«
John Eberhardt, Producer

kämpfen. Noch einen wichtigen Faktor haben die Mannen um Producer John Eberhardt überarbeitet: „Die Missionen, die Aufgaben, die der Spieler übernimmt, sind viel komplexer und abwechslungsreicher geworden“, erläutert er. Und: „Das Interface ist besser, und die Menüs treten in den Hintergrund, um die neuen Aufgaben auch beherrschbar zu machen.“ Davon warten gleich 29 verschiedene im Rahmen der drei Kampagnen auf Sie, zusammen mit den Quickstart- und Mehrspieler-Szenarien sind es sogar 56 Levels, die Cyclone Studios auf CD pressen werden. Die Einsätze der Kampagne sind in die Hintergrundgeschichte eingebettet, die nahtlos an den ersten Teil anknüpft. Nachdem das Imperium vernichtet wurde, wird den Rebellen klar, daß die Idee vielleicht gar nicht mal so gut war, die Regierungstruppen zu zerstören. Die Echsenrasse Kri'isaran ist nämlich höchst interessiert an menschlicher DNA und fällt über die Planeten des Sternenreichs her. Da über die Aliens nicht allzuviel bekannt ist, werden Sie in Aufklärungsmissionen geschickt, müssen fremde Planeten erkunden, Brückenköpfe errichten, besetzte Welten befreien und dergleichen mehr. *Uprising 2* spielt auf mehreren verschiedenen Landschaften: Neben Ihrer eigenen Welt stoßen Sie auf grüne Dschungelplaneten, eisige Schneewelten und auf unheimliche, offensichtlich einem Alptraum H.R. Gigers entsprungene Himmelskörper, die schon von den Außerirdischen besetzt wurden. Die Kri'isaran wandeln nämlich die Erdoberfläche langsam, aber sicher in ein biomechanisches Konglomerat um, das selbst die schönste Wiese in ein scheußliches Grau-Braun mit metallischen Versatzstücken tönt.

Neue Spezialeffekte

Die neuen Gegner und Welten werden von einer überarbeiteten 3D-Engine mit dem schönen Namen TerraTech erzeugt, die nur noch zu einem Viertel der Grafik-Maschine des Vorgängers entstammt. „Wir haben uns an Flugsimulationen orientiert und bauen das Gelände auf ähnliche Weise auf“, erklärt John Eberhardt. Das hügelige Gelände wirkt sehr realistisch, die Animationen der Fahrzeuge wurden deutlich verbessert und zahlreiche Spezialeffekte eingefügt. Dank der 3D-Kartenunterstützung flackern mächtige Explosionen auf, zucken grelle Laserschüsse durch die Luft und wirken vor allem die neuen Nachteinsätze besonders gut. Im Dunklen brillieren nicht nur die zahlreichen Lichteffekte, sondern es läßt sich auch besonders gut an Gegner anschleichen. Die Engine berechnet anhand der vorhandenen Lichtmenge nämlich die Sichtweite feindlicher Einheiten neu, was zu Hinterhalten in dunklen Canyons geradezu einlädt. Mit entsprechend großer Feuerkraft dürfen Sie die Umgebung auch neu gestalten – eine Bergkuppe kann schon mal versehentlich weggesprengt werden. Oder Sie manipulieren die Umgebung ab-

»Der Spieler soll sich fühlen, als würde er wirklich mitten im Kampf stecken. Ich glaube, wir haben das ganz gut hinbekommen, indem wir die Action in den Vordergrund stellen.«
John Eberhardt, Producer




Trotz aller Action müssen Sie weiterhin die Aktionen Ihrer Kameraden koordinieren. Hier führt der zeitgleiche Angriff mit verschiedenen Waffensystemen zur Zerstörung der gegnerischen Basis.


Neben der Cockpitsicht dürfen Sie Ihren Panzer auch von außen steuern. Zusätzlich erlaubt Uprising 2 den Blick aus einem beliebigen anderen Vehikel, das Sie aber nicht kontrollieren dürfen.

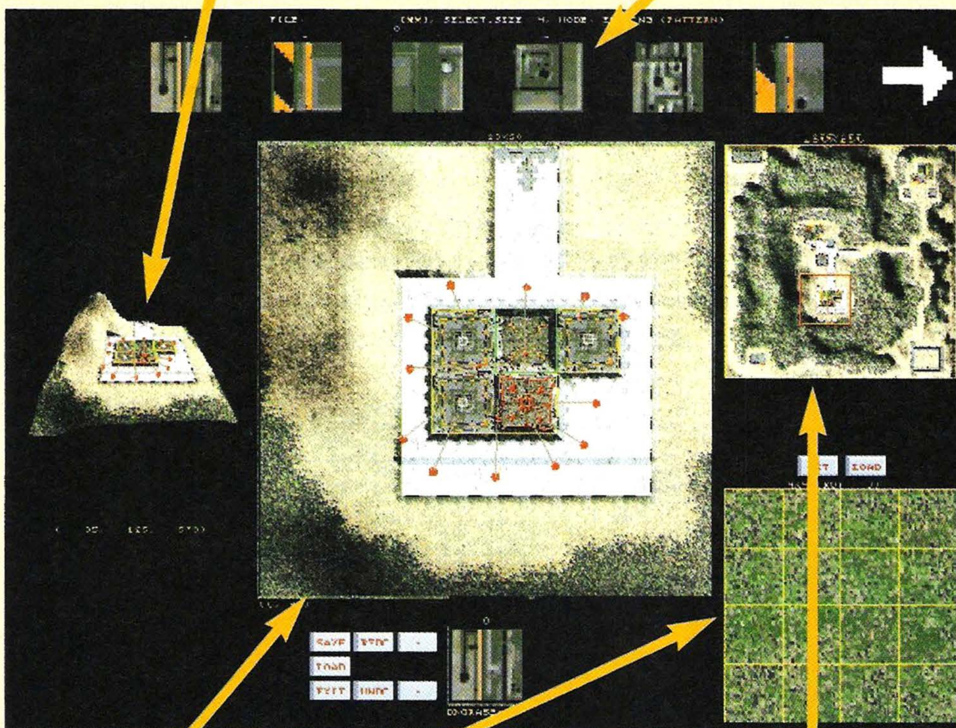

Die Atmosphäre von Uprising 2 erinnert an eine bedrückende Mischung aus Aliens und Starship Troopers. Die mechanischen Gegner sehen nicht nur bedrohlich aus, sie klingen auch so.

MÄCHTIG STARK: DER EDITOR

Editoren für Strategiespiele und 3D-Shooter gibt es jede Menge, doch das von Cyclone Studios mitgelieferte Werkzeug ist etwas Besonderes. Damit lassen sich nicht nur neue Missionen, sondern vor allem auch beliebig viele Landschaften erstellen. Ob es Gebirge nach Maß, frische Texturen für die Planetenoberflächen oder gar ganze Städte sind – der Editor macht's möglich. Ein Drittel des Handbuchs wird auf die vielseitigen Funktionen dieses Tools eingehen und genügend Beispiele liefern, um auch Einsteigern die Arbeit zu erleichtern. Wenn Sie in der 2D-Übersicht etwas editiert haben, schalten Sie anschließend geschwind in die 3D-Perspektive um, um sich so einen besseren Überblick über die Änderungen zu verschaffen. Mit der Maus plazieren Sie die gewünschten Einheiten an den passenden Stellen, verzieren eine Felswand mit einer neuen Textur oder legen „Ereignispunkte" fest, an denen eine bestimmte Aktion ablaufen soll. Der Editor wird alle Funktionen enthalten, mit denen die Cyclone Studios ihre Levels erstellen, soll aber noch etwas „aufgeräumt" werden, um die Bedienung einfacher zu gestalten. Wenn Sie die Höhenunterschiede einer neuen Karte nicht mühsam von Hand erstellen wollen, hilft eine nützliche Funktion, mit der Sie problemlos eine Grafikdatei importieren und dann daraus die Höhenstufen berechnen lassen. Ein kostenloses Shareware-Programm wie Paintshop Pro genügt, um eine entsprechende Vorlage zu erstellen. Oder Sie saugen sich eine der zahllosen Dateien mit Statellitengrafiken aus dem Internet und basteln darauf basierend einen Level mit Ihrer Heimatstadt. Cyclone Studios planen derzeit sogar einen Wettbewerb, der die besten Karten mit reizvollen Preisen prämiert. Näheres dazu erfahren Sie wie gewohnt in PC Games.

In diesem Fenster wird der Level in Echtzeit in einer 3D-Ansicht dargestellt, damit Sie die Änderungen sofort überprüfen können.

In dieser Leiste finden Sie die Texturen, mit denen Sie die Landschaft verzieren dürfen. Eigene Grafiken werden sich problemlos importieren lassen.



Anhand des zoombaren Kartenausschnitts plazieren Sie die Texturen oder ändern die Höhenstufen des Levels.

Mit dieser zusätzlichen Vergrößerung lassen sich die Änderungen noch feiner abstimmen.

Die Gesamtansicht des Levels hilft bei der Plazierung von Einheiten und dem Erstellen der Missionsziele.

sichtlich, um sich so strategische Vorteile zu verschaffen. Auch die neuen Wettereffekte wie Regen, Schnee und Nebel sind nicht nur optisch eindrucksvolle Schmankerl, sondern haben auch Auswirkungen aufs Gameplay, wie Eberhardt bestätigt: „Die neue Physik-Engine ermöglicht eine Reihe interessanter Effekte, um das Spiel realistischer zu gestalten." Auf matschigem Untergrund kommt Ihr schwerer Panzer halt deutlich langsamer voran, was ihn verwundbarer gegenüber den Lufteinheiten macht. Gut, wer genügend Rohstoffe für eine schlagkräftige Luftabwehr auf die Seite gelegt hat. Dabei hilft Ihnen auch das verbesserte Menüsystem, das sich jetzt wie in modernen Kampfjets im Head-Up-Display verbirgt.

KI analysiert Schwachstellen

Um für mehr Spielspaß zu sorgen, haben die Programmierer auch die Künstliche Intelligenz – vorrangig die der Gegner – überarbeitet.



Die Gegner reagieren darauf, was der Spieler tut und was er baut.

John Eberhardt, Producer

„Die werden sich jetzt abwechslungsreicher verhalten", verspricht Eberhardt. „Vor allem reagieren sie darauf, was der Spieler tut und was er baut." Praktisch sieht das so aus, daß der Computergegner schnell merkt, was Ihre liebste Angriffswaffe ist, und sich entsprechend dagegen wappnet. Beim ersten Probespielen mit der Alpha-Version erinnerte die Vorgehensweise der Kri'isaran an die CPU-Truppen aus Echtzeit-Strategiespielen wie *Dominion* oder *KKND: Krossfire*, die ebenfalls die Basis des Spielers nach Schwachpunkten analysieren. John Eberhardt kann

UNTERSCHIEDE ZUM VORGÄNGER

Die Flugeinheiten auf beiden Seiten eignen sich besonders gut gegen Infanterie. Die Animationen wurden im Vergleich zum Vorgänger deutlich überarbeitet.

Die Plazierung der Geschütze Ihres Panzers ist noch vorläufig. Producer John Eberhardt geht davon aus, daß die Kanonen an den unteren Bildrand gesetzt werden, um dem Spieler weniger die Sicht zu nehmen.

In der Alpha-Version noch nicht vorhanden: Am oberen Rand des Bildschirms werden die Icons plaziert, die alle wichtigen Daten liefern und über die Sie neue Truppen in den Kampf schicken.

Mächtige Explosionen, transparente Raucheffekte, jede Menge Gegner – *Uprising 2* wird deutlich Action-orientierter als der Vorgänger ablaufen.

Die neuen Grafik-Effekte stehen selbst 3D-Shootern wie *Unreal* oder *Turok* in nichts nach. Cyclone Studios arbeiten auch an einer optimierten Voodoo2-Version.

Die Bodentruppen sind zwar alleine zu schwach, doch in ganzen Rudeln läßt sich damit eine Basis überrennen – wenn der Gegner keine fliegenden Einheiten besitzt.

Die Designer legen viel Wert auf realistische Größendarstellung, wodurch *Uprising 2* homogener wirkt.

das nur bestätigen: „In einer Mission hat der Computer schnell gemerkt, daß ich seine Basis vor allem mit Infanterie angegriffen habe. Also hat er seine Produktion von Panzern auf Flugeinheiten umgestellt, da diese Bodentruppen besser bekämpfen können!" Sie werden also auch in Uprising 2 verschiedene Waffengattungen mischen oder sich anderen Taktiken ausdenken müssen, um gegen die widerlichen Insekten bestehen zu können. Zusätzlich wird eine Reihe von bestimmten Ereignissen gestartet, sobald der Spieler in einer von den Designern festgelegten Region ist – Blizzards Echtzeit-Strategiespiel *StarCraft* läßt grüßen. Diese Mischung aus klassischer Action und dem Besten aus der Strategie-Ecke fällt aber nur auf, wenn man *Uprising 2* bewußt „seziert". Während einer Partie nimmt der Spieler die einzelnen Komponenten nicht bewußt wahr, sondern hat alle Hände voll zu tun, die erschreckend variabel agierenden Aliens abzuwehren. *Uprising 2* enthält etliche Welten, in denen die teils krassen Höhenunterschiede eine wichtige Rolle spielen. Oft muß sich der Spieler eine strategisch wichtige Anhöhe erkämpfen, um eine Chance gegen die Invasoren zu besitzen.



»Die Bauten der Kri'Isaran sind wirklich unheimlich. Die Aliens wandeln langsam, aber sicher die Planetenoberfläche in diese biomechanische Wüste um.«
John Eberhardt, Producer

Mehr Übersicht

Der Spieler ist in *Uprising 2* fest an seinen Panzer gebunden, darf also keine anderen Fahrzeuge steuern. Eine kleine Ausnahme gibt es: Per Tastendruck springen Sie in das Cockpit eines angewählten Vehikels, sogar eines gegnerischen, und sehen dann aus dessen Sicht das Geschehen. Auch wenn Sie nicht selbst steuern dürfen, haben Sie doch einen großen Vorteil, da Sie bei fliegenden Einheiten aus der Vogelperspektive das Geschehen besser überblicken. John erklärt, warum der Spieler nur ein Fahrzeug selbst übernehmen kann: „Es würde den Spieler sonst nur aus der Rolle des Kommandierenden entfernen, was der Storyline widersprochen hätte." Zusätzlich basteln Cyclone Studios derzeit am Netzwerk-Modus für acht Spieler, der noch optimiert wird, um auch über das Internet nur minimale Verzögerungen, sogenannte Lags, aufzuweisen. Im Oktober soll die bis dahin komplett eingedeutschte Version im Handel sein.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Action/Strategie
Hersteller	Cyclone Studios
Beginn	Dezember '97
Status	Alpha
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Uprising, BattleZone

Dune 2000

Operation Desert Storm

Am 31. Juli ´98 ist Wüstentod-Tag – der Tag, der Basis-Ausbauen schöner macht: Die Command & Conquer-Macher haben das 98er-Remake des Echtzeitstrategie-Oldies Dune 2 mit 65.000 Farben-Grafik und Mehrspieler-Funktionen aufgewertet. Mehr als ein lukrativer Pausen- und Kassenfüller?

Was Modern Talking kann, können die Westwood Studios schon lange: die eigenen Hits recyceln. *Dune 2* ist so ein Hit. 1993 erschienen, gilt das damals hoffnungslos unterschätzte Programm quasi als Urknall im Echtzeitstrategie-Gewerbe und direkter Vorläufer der exorbitant erfolgreichen *Command & Conquer*-Serie. Ohne *Dune 2* gäbe es wahrscheinlich kein *WarCraft 2*, kein *Earth 2140*, kein *Alarmstufe Rot*, kein *Age of Empires* und kein *StarCraft*. Weil's bis zur Veröffentlichung von *C&C: Tiberian Sun* noch ein Weilchen dauert, hat sich ein Remake dieser Strategie-Antiquität förmlich aufgedrängt – Begründung: „Die Fans haben es so gewollt". Herausgekommen ist eine einigermaßen moderne Cover-Version, in die sich neben HiRes-Grafik und frischen Missionen sogar ein paar neue Features verirrt haben. Genauso wie *Dune 1* (ein grottiges Adventure von Cryo Interactive) und *Dune 2* basiert auch *Dune 2000* auf dem gleichnamigen Roman von Bestseller-Autor Frank Herbert – seit 1965 Pflichtlektüre für ganze Generationen von Science-Fiction-Fans. Fast noch bekannter als das Buch: die Verfilmung aus den 80er Jahren, was nicht zuletzt auf prominente Darsteller wie Kyle MacLachlan, Jürgen Prochnow, Sting und Max von Sydow zurückzuführen ist. Der Wüstenplanet lautet der deutsche Titel dieses sündteuren, umstrittenen, opulenten, etwas konfusen, mächtig gefloppten Leinwand-Märchens, das einen Kult-Mythos umgibt wie sonst nur *Blade Runner* oder *2001: Odyssee im Weltraum*. Im Mittelpunkt steht der Planet Arrakis alias Dune, der nicht ohne Grund so genannt wird: Das komplett von Sand bedeckte Gestirn wäre ein ebenso trostloser Ort wie Luke Skywalkers Heimat Tatooine, wenn es dort nicht das Spice gäbe – und zwar nur dort. Die lebensverlängernde Droge hat ähnlich seligmachende Qualitäten wie das C&C-Wunderelement Tiberium und ermöglicht unter anderem die Navigation von Raumschiffen durch Gedankenkraft. Produziert wird die Substanz von gigantischen und nicht ganz ungefährlichen Sandwürmern, die im Untergrund umherwuseln und „morgens halb 10" schon mal einen Panzer zum Frühstück verputzen. Für das Einsammeln des Spice sind nicht – wie vielleicht vermutet – die Spice Girls zuständig, sondern die versklavten Ureinwohner von Arrakis, die Fremen. Das war's aber auch schon an fundamentalen Gemeinsamkeiten

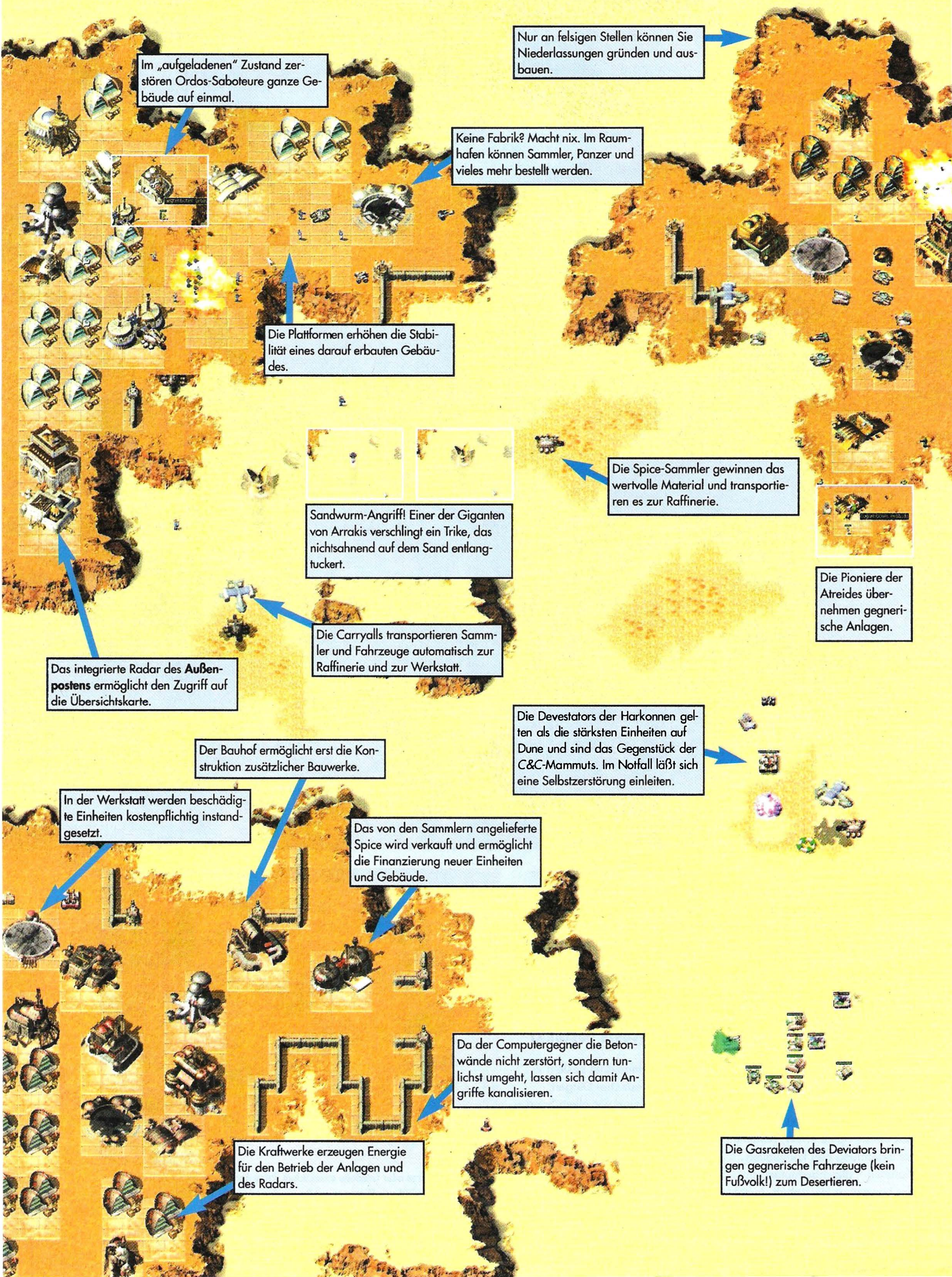
zwischen dem Film zum Roman und dem Spiel zum Roman zum Film: In der Kino-Fassung verbündet sich der blaublütige Paul aus dem Stamme der Atreides mit den blauäugigen Fremen gegen die finsteren Harkonnen – immerhin will der heimtückisch ermeuchelte Vater gerächt werden. Bei Westwood wird daraus ein Spice-Wett-Ernten zwischen drei Adelsgeschlechtern (Atreides, Ordos, Harkonnen), das der ergraute Kaiser Frederick IV veranstaltet. Das „Haus", das bis zum Tag X das meiste Spice erntet, bekommt als Belohnung den kompletten Planeten – gleichbedeutend mit der Lizenz zur Herrschaft. Nicht umsonst lautet das beschwingte Motto von *Dune 2000* daher: Wer das Spice kontrolliert, beherrscht das Universum. Natürlich hätte es bei diesem Wettstreit auch fair und friedlich zugehen können – aber welcher Echtzeit-Strategiespieler will das schon?

In die Wüste geschickt

So ein Wüstenplanet besteht in erster Linie aus drei Dingen: Sand, Sand und vor allem Sand – ein Untergrund, der sich leider nicht für das Aufstellen von Gebäuden eignet. Dadurch wird die Grundstückswahl von vornherein gewaltig eingeschränkt, denn Bau-



Auch ohne Einheiten oder Gebäude anzuklicken, kann der Spieler deren Zustand feststellen: Die Intensität von Flammen und Rauchschwaden läßt Rückschlüsse zu.


Nur an felsigen Stellen können Sie Niederlassungen gründen und ausbauen.
Im „aufgeladenen" Zustand zerstören Ordos-Saboteure ganze Gebäude auf einmal.
Keine Fabrik? Macht nix. Im Raumhafen können Sammler, Panzer und vieles mehr bestellt werden.
Die Plattformen erhöhen die Stabilität eines darauf erbauten Gebäudes.
Die Spice-Sammler gewinnen das wertvolle Material und transportieren es zur Raffinerie.
Sandwurm-Angriff! Einer der Giganten von Arrakis verschlingt ein Trike, das nichtsahnend auf dem Sand entlangtuckert.
Die Pioniere der Atreides übernehmen gegnerische Anlagen.
Die Carryalls transportieren Sammler und Fahrzeuge automatisch zur Raffinerie und zur Werkstatt.
Das integrierte Radar des **Außenpostens** ermöglicht den Zugriff auf die Übersichtskarte.
Die Devestators der Harkonnen gelten als die stärksten Einheiten auf Dune und sind das Gegenstück der C&C-Mammuts. Im Notfall läßt sich eine Selbstzerstörung einleiten.
Der Bauhof ermöglicht erst die Konstruktion zusätzlicher Bauwerke.
In der Werkstatt werden beschädigte Einheiten kostenpflichtig instandgesetzt.
Das von den Sammlern angelieferte Spice wird verkauft und ermöglicht die Finanzierung neuer Einheiten und Gebäude.
Da der Computergegner die Betonwände nicht zerstört, sondern tunlichst umgeht, lassen sich damit Angriffe kanalisieren.
Die Kraftwerke erzeugen Energie für den Betrieb der Anlagen und des Radars.
Die Gasraketen des Deviators bringen gegnerische Fahrzeuge (kein Fußvolk!) zum Desertieren.

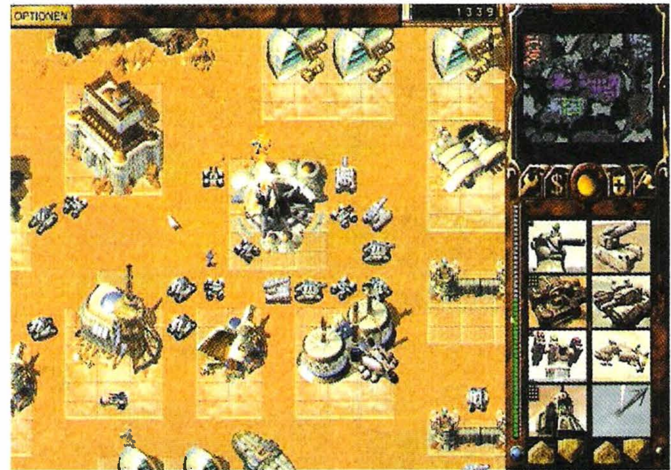
Die **Hand des Todes** der Harkonnen zerstört schwächliche Gebäude (beispielsweise Windfallen) und vernichtet Fußtruppen.

Die rebellischen Fremen (werden im Atreides-Palast produziert) schleichen sich unbemekrt in feindliche Anlagen. Lediglich Infanteristen können sie enttarnen.

In der Kaserne werden Wüstentruppen und leichte Infanteristen ausgebildet.

Damit arglose Sammler nicht im Schlund eines Sandwurms enden, lenken „Dröhner" die Ungetüme ab (nur im Multiplayer-Modus einsetzbar).

werke dürfen ausschließlich auf felsigem Untergrund plaziert werden und müssen obendrein aneinandergrenzen. Zudem empfiehlt es sich, großflächig Betonplatten zu verlegen und darauf dann die Anlagen zu verankern. Vorteil: Das Gebäude ist weniger reparaturanfällig und muß außerdem nicht gleich nach dem Bau komplett saniert werden. *Dune 2*-Kenner wird's freuen: Wie versprochen wurden sämtliche Bauwerke (Radaranlagen, Forschungszentren, Raumhäfen, Reparatur-Werkstätten) und Einheiten (Belagerungspanzer, Infanteristen, herumflitzende Kampf-Trikes, raketenwerfende Wüstentruppen, Basis-gründende Mobile Baufahrzeuge usw.) anstandslos in den Nachfolger übernommen. Teure Fabriken, goldverzierte Kasernen, feudale Paläste und gigantische Panzer-Heere – solcher Luxus läßt sich nur durch massives Spice-Ernten bezahlen. Die Ressourcen-Problematik wird kaum anders gelöst als bei 90% aller Echtzeit-Strategiespiele: Erntemaschinen (pro Raffinerie gibt's ein Exemplar dazu) pendeln zwischen der Basis und den Spice-Feldern hin und her, was die Kassen klingeln und die Credits-Anzeige rasch ansteigen läßt. Überschüssige Spice-Mengen müssen in Silos zwischengelagert werden. Bei Platz- oder Geldnöten dürfen Sie Gebäude verkaufen, und mit schnellstmöglich eingeleiteten Reparaturen können Sie versuchen, zu retten, was zu retten ist. Ein recht überschaubarer Technologie-Baum legt fest, was wann in welcher Reihenfolge gebaut und produziert werden kann. Widerstandsfähigere Einheiten setzen zudem ein Upgrade einzelner Anlagen (Kasernen, Waffenfabrik etc.) voraus. Wer sich keine Fabriken leisten will oder kann (wie im Falle der technologisch hinterherhinkenden Ordos), bestellt hypermoderne Einheiten einfach im Raumhafen, was obendrein mit einem kleinen Rabatt belohnt wird – sofern man den richtigen Zeitpunkt erwischt, da sich die Preise laufend ändern. Nachteil: Die „Rechnung" muß gleich bei der Bestellung bezahlt werden. Der Grundsatz „Je mehr Gebäude ein- und derselben Seite, desto schneller wird produziert" gilt auch bei *Dune 2000* – zwei Kasernen halbieren quasi die Bauzeit. Etwas länger kann es dauern, wenn zu wenig Energie zur Verfügung steht, die von sogenannten „Windfallen" erzeugt wird. In diesem Fall funktioniert außerdem das Radar des Außenpostens (gleichbedeutend mit der Übersichtskarte) nicht mehr.



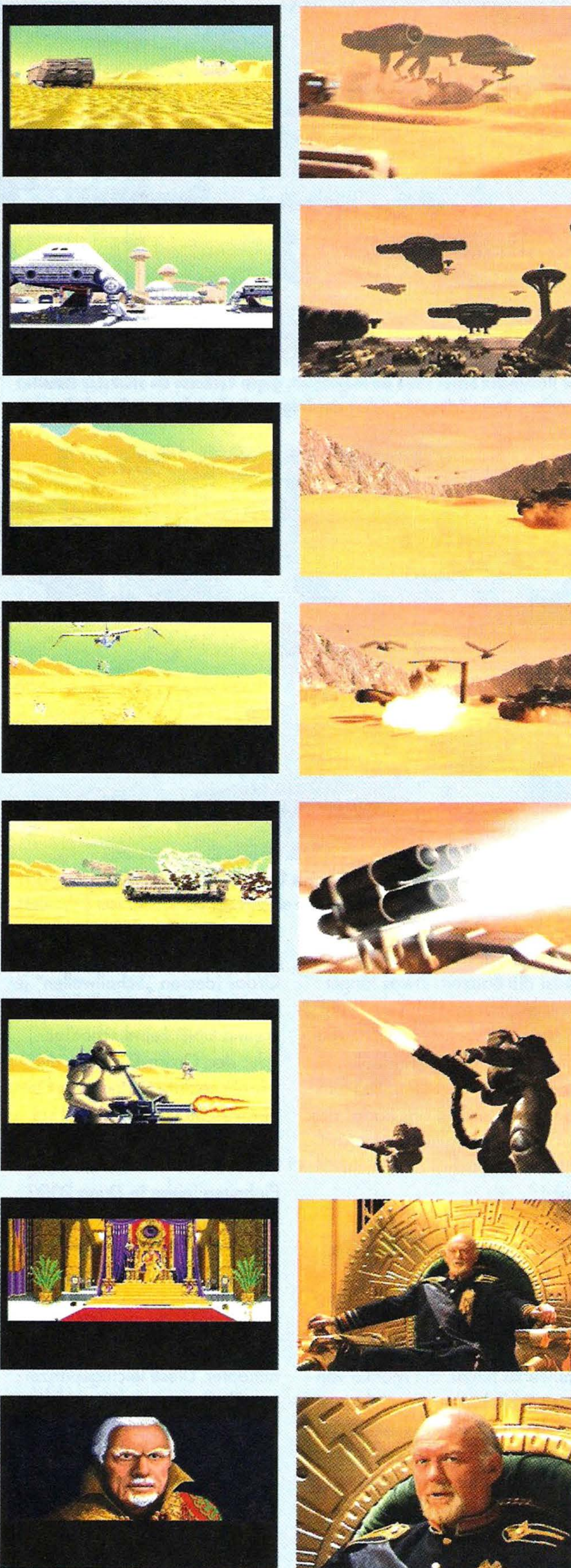
Der Raumhafen bietet Ihnen die Möglichkeit, gegen Vorkasse die stärksten Einheiten zu ordern. Kurze Zeit später liefert eine Fregatte die Bestellung am Raumhafen ab.


Schein und Sein: Die Szene stammt aus einer Dune 2000-Beta-Version und suggeriert eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten – ein enormer Unterschied zum Endprodukt.

Spur der Ver-Wüst-ung

Damit die Motivation mittelfristig nicht einbricht, kommen in fast jeder Mission neue Einheiten und Bauwerke hinzu. Ein Manko von *Dune 2* blieb aber tragischerweise erhalten: Die Unterschiede zwischen den Gebäuden der drei Adelshäuser sind überwiegend grafischer Natur, sprich: Kasernen, Waffenfabriken, Bauhöfe, Windfallen oder Raffinerien sind hinsichtlich ihrer Funktion völlig identisch und sehen nur anders aus. Pro Volk gibt es lediglich einige Spezial-Einheiten, wie beispielsweise den Sonic Tank der Ordos (dessen „Schallwellen" jedes Objekt durchdringen und Freund UND Feind schädigen) oder den Ordos-Deviator, der feindliche Fahrzeuge einer Gehirnwäsche unterzieht und sie kurzfristig dazu bringt, die eigenen Leute zu attackieren. Einige Einheiten feiern in *Dune 2000* Premiere: Im Atreides-Palast werden kostenlos Fremen-Söldner ausgebildet, die sich unsichtbar ins feindliche Lager schleichen und dort das Feuer eröffnen. Ebenfalls Atreides-exklusiv: Ornithopter. Diese leichtgepanzerten, libellenartigen Flugzeuge schwirren auf Geheiß über gegnerische Niederlassungen und lassen hochexplosive Bomben fallen. Bis die Flieger von Raketentürmen oder -panzern abgeschossen werden, haben sie bereits beachtlichen Schaden angerichtet. Im Gegenzug dazu verfügen die Harkonnen über die „Hand des Todes", die in ihrer

INTROS IM VERGLEICH



Dune 2 gespielt? Dann werden Sie sich sicherlich an das spektakuläre Intro erinnern, das 1993 viel Aufsehen erregt hat. Als kleines Bonbon für treue Fans erzählt Dune 2000 die gleiche Vorgeschichte wie vor fünf Jahren – allerdings in bestechender Qualität.

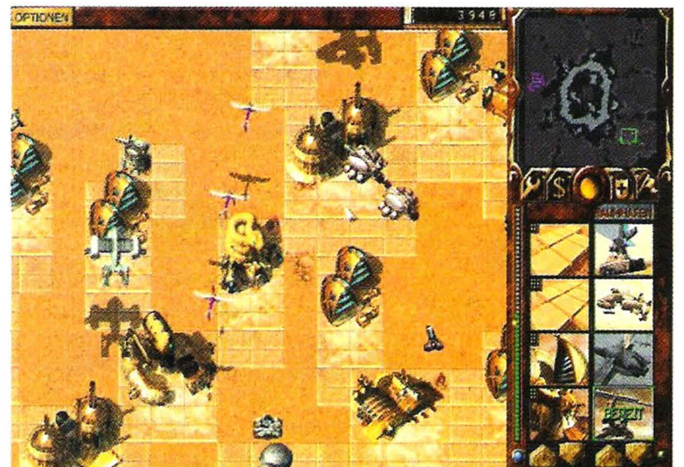
Wirkung und Funktionsweise der *C&C*-Atombombe gleicht. Der „Pionier" erobert wie sein *C&C*-Pendant (der „Ingenieur") gegnerische Gebäude, während der Ordos-Saboteur ganze Anlagen auf einmal in die Luft jagt – vorausgesetzt, die beiden unbewaffneten und ungepanzerten Kerle kommen überhaupt nahe genug an ihr Ziel heran. Der beliebte „Ich bring' nen Ingenieur per Hubschrauber mitten ins feindliche Hauptquartier und übernehm' den Bauhof"-Trick funktioniert mangels Transport-Helikopter nicht.

Die Rückkehr der guten alten Zeiten?

„Classic *Command & Conquer*-Style Action" hat Westwood den Fans versprochen – und meint damit nicht anderes als: *Dune 2000* spielt sich wie ein *Alarmstufe Rot* auf Sand. Aber: So genial die schlichte *Command & Conquer*-Steuerung war und ist: Mittlerweile sind Echtzeit-Strategiespieler wesentlich mehr Komfort gewöhnt – da werden Wegpunkte gesetzt, mehrere Einheiten unterschiedlicher Sorte auf einmal „bestellt" und Formationen gebildet. Bei *Dune 2000* ist hingegen die Zeit stehengeblieben: Noch immer müssen Sie sich umständlich durch ellenlange Iconleisten scrollen, und Einheiten werden nach wie vor Stück für Stück produziert, soll heißen: Erst wenn ein Panzer aus der Schweren Waffenfabrik rollt, darf das nächste Exemplar in Auftrag gegeben werden – und das hält natürlich unnötig auf. Immerhin werden die Lufttransporte der Sammler von und zur Basis vollautomatisch durch die Carryalls abgewickelt. Wenn die Flugzeuge nichts Besseres zu tun haben, liefern sie sogar angeschlagene Einheiten bei der nächstgelegenen Reparatur-Werkstatt ab. Die Aufteilung des Bildschirms orientiert sich an *C&C*-Gepflogenheiten: Über den rechten Bildschirmrand erstreckt sich eine Menüleiste inklusive Übersichtskarte, den Buttons zum Verkaufen und Reparieren von Bauwerken und dem Auswahlmenü für Gebäude und Einheiten. Mehrere Einheiten werden durch Aufziehen eines Rahmens markiert; die Tastenkombination Strg plus Funktionstaste ermöglicht die Bildung von Gruppen. Per Sprachausgabe werden Sie darauf aufmerksam gemacht, daß Ihre Sammler oder Ihre Basis attackiert werden.

Das Sandmännchen kommt

Sammler? In einem Echtzeit-Strategiespiel? Von Westwood? Da schrillen bei jedem *C&C*-Spieler die Alarmglocken: Staus vor Engstellen (Brücken), wundersame Umwege, selbstmörderische Abstecher in feindliche Anlagen – all das kennen Sie. Gegenüber *Alarmstufe Rot* sind die Erntemaschinen erheblich zuverlässiger geworden: Sobald Sie Transportflugzeuge vom Typ „Carryall" einsetzen können, warten die Erntemaschinen geduldig auf dem Feld, bis sie abgeholt und zur Raffinerie transportiert werden. Aber: Auch wenn mehrere Raffinerien vorhanden wären, stauen sich die Sammler vor einer



Die „Fliegengewichte" vom Typ Ornithopter brettern über die gegnerische Anlage und lassen Bomben fallen – damit sichern sich die Atreides die Lufthoheit auf Arrakis.



Wenngleich nur wenige Pixel entfernt eine zweite Raffinerie leer steht, stauen sich die Erntemaschinen vor einer Anlage. Nur manuelles „Zwangszuweisen" schafft Abhilfe.



Der Raketenwerfer (oben) bombardiert die Türme aus sicherer Entfernung.

einzigen Anlage. Vergleichsweise dumpfbackig verhalten sich Ihre militärischen Einheiten, die es nicht weiter stört, wenn Vertreter des eigenen Volks attackiert werden. Abhilfe schafft hier zumindest teilweise der „Bewachen"-Befehl, der dafür sorgt, daß Gegner im Umkreis sofort unter Beschuß genommen werden. Fast schon ein Armutszeugnis: Während die *StarCraft*-Computergegner durchaus in der Lage sind, einen ansehnlichen Stützpunkt aus dem Nichts zu konstruieren, schafft es die *Dune 2000*-Engine gerade mal, zerstörte Gebäude zu ersetzen – reife Leistung! Lediglich im „Skirmish-Mode" (ermöglicht das Spielen von Multiplayer-Karten wie eine ganz normale Singleplayer-Mission) werden eigene, aber wenig effektive Stützpunkte errichtet. Auch die „Strategie" der Künstlichen Intelligenz ist leicht durchschaubar: Der Computer produziert in den meisten Fällen Dutzende von Einheiten und schickt sie in regelmäßigen Abständen ins feindliche Lager. Manche Verhaltensmuster lassen sich auch zum eigenen Vorteil ausnutzen: Die Rivalen halten sich nicht mit dem Zerstören von Mauern auf, sondern umgehen sie möglichst. Durch geschicktes Plazieren von Betonwänden zimmert man sich daher sinnvollerweise einen einzigen Basis-Zugang zurecht und verstärkt ihn mit Geschütztürmen. Schön zu beobachten ist auch, daß Ihre Rivalen vorzugsweise den Bauhof oder Sammler angreifen. Nach Verlust der letzten Erntemaschine stellt man Ihnen ein Gratis-Exemplar zur Verfügung, damit Sie nicht völlig auf dem Trockenen sitzen.

Deine blauen Augen machen mich so sentimental

Drei Häuser, drei Kampagnen, 27 Einsätze, und einer einfallsloser als der andere: Die Missionsziele sind von einer bemerkenswerten Stupidität und gleichen sich meist wie ein Sandkorn dem anderen („Zerstören Sie die Basis der Atreides", „Schaltet die Harkonnen aus", „Lösche die Ordos aus!"). Wer den Story-artigen Verlauf von *Alarmstufe Rot*-Missionen oder die überraschenden Wendungen in den *StarCraft*-Levels kennt, muß feststellen: Da wäre mehr Abwechslung drin gewesen. Fairerweise muß man aber auch zugeben, daß es bei der Eintönigkeit des Schauplatzes und dem daraus resultierenden Verzicht auf Wasser- und steuerbare Luft-Einheiten kaum möglich ist, mehr taktische Finessen einzubauen. Ein Echtzeit-Strategiespiel zum Film *20.000 Meilen unter dem Meer* stünde vor einem ähnlichen Problem. Wie bei *Command & Conquer* überläßt man Ihnen zuweilen die Wahl eines von mehreren Territorien; die Karten unterscheiden sich aber allenfalls in winzigen Details (siehe auch Komplettlösung in dieser Ausgabe). Die gewohnten Monumental-Schlachten gegen Ende eines Einsatzes lassen sich kaum vermeiden: Selbst wenn beispielsweise nur der feindliche Raumhafen dem Erdboden gleichgemacht werden soll, muß schließlich auch die umliegende Basis zerlegt werden. Ebenso wie dem atmosphärisch viel schwächeren *Dominion* fehlt es *Dune 2000* an wirklichen Unterschieden zwischen den drei Parteien, so daß die eigentümlichen Mentalitäten der Atreides, Harkonnen und Ordos kaum zur Geltung kommen. Auffällig ist lediglich, daß die Atreides-Missionen häufig auf das Verteidigen einer Basis hinauslaufen, während die Harkonnen-Einsätze meist die Zerstörung gegnerischer Anlagen zum Ziel haben. Letztendlich beschränkt sich der Knackpunkt aller Missionen auf das Überleben der ersten Minuten. Baut man anschließend zügig die Anlagen aus, ist der Rest

IM VERGLEICH

StarCraft	90%
C&C: Alarmstufe Rot	90%
C&C Gold (SVGA) [1]	85%
Total Annihilation	84%
Dune 2000	83%

Weil wir von PC Games den Spielspaß und keine Features-Listen beurteilen, zieht sich *Dune 2000* ganz achtbar aus der Affäre. Ganz vorn liegen aber nach wie vor *Alarmstufe Rot* (Westwood) und *StarCraft* (Blizzard); letzteres weist ein nahezu unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis auf und hat wirklich alles, was man von einem Spiel dieses Genres heutzutage verlangen darf. *Total Annihilation* klotzt mit astronomischen Auflösungen und enormer Einheiten-Vielfalt, kleckert aber hinsichtlich Atmosphäre und Missions-Struktur.

[1] abgewertet



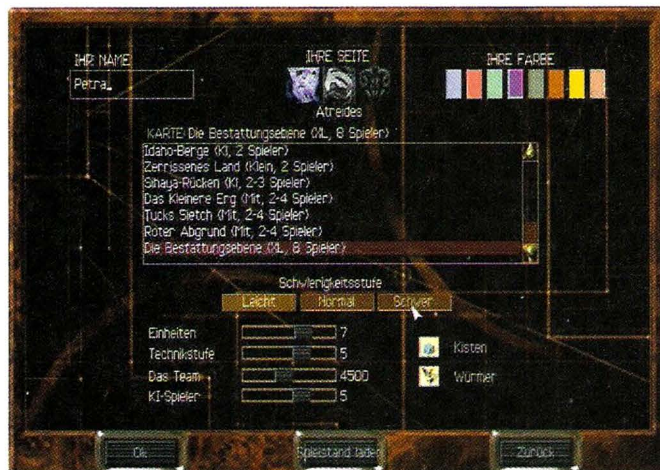
Die ohnehin schon leicht beschädigten Anlagen fallen unserer „Hand des Todes" zum Opfer, deren Sprengkraft ausreicht, um auch einige Panzer zu zerstören.



Beim Start einer Mission steht noch keine Minimap zur Verfügung. Mit Betonplatten (rechts in der Iconleiste) vergrößern wir das Fundament für weitere Bauwerke.



Was fürs Auge: Farbenprächtige HiColor-Explosionen und herumwirbelnde Fragmente entschädigen zumindest teilweise für die geringe Auflösung.



Nichts Neues für Kenner von Command & Conquer und Alarmstufe Rot: Der Multiplayer-Modus ist mit anderen Westwood-Spielen nahezu völlig identisch.

fast ein Kinderspiel – das sich aber zuweilen stundenlang hinziehen kann. Da das Spice kontinuierlich „nachwächst", kommen Sie aber praktisch nie in größere Finanzprobleme.

65.000 Farben, ABER...

Westwood hat's einfach drauf: Die abermals exzellenten Zwischensequenzen sind mit ein Grund dafür, daß *Dune 2000* vor allem im Vergleich mit innovativen, aber atmosphärisch dünnen Programmen wie *Dark Reign* oder *Total Annihilation* gut wegkommt. Wie man's aus den verwandten *C&C*-Spielen kennt, agieren professionelle Schauspieler (unter anderem *Wing Commander*-Veteran John Rhys-Davies als Mentat der Atreides) in kurzen Filmen vor gerenderter Kulisse – Fachkreise sprechen hier von Full Motion Video-Sequenzen. Nettes Detail für *Dune 2*-Altgediente: Das komplett überarbeitete Intro entspricht nahezu 1:1 dem fünf Jahre alten Original. Sand in die Augen gestreut hat Westwood den Spielern vor einigen Monaten mit vorab veröffentlichten Screenshots, die eine Spiel-Auflösung von 640x480 Bildpunkten vorgaukelten. In Wirklichkeit beherrscht *Dune 2000* gerade mal 640x400 – allerdings in 65.000 Farben (alternativ auch in 8 Bit-Qualität). Bei dieser relativ niedrigen Auflösung bleibt von den ursprünglich sehr filigranen Details der gerenderten Gebäude nicht allzuviel übrig. Vorteile hat die HiColor-Version lediglich bei der Darstellung von transparenten Flammen und Rauchschwaden. Nett anzusehen sind zudem Explosionen von Betonmauern, bei denen winzige Partikel durch die Gegend geschleudert werden. Die verschiedentlich aufgestellte Behauptung, es handele sich um eine „komplett neue Engine", entpuppt sich schon beim bloßen Hinschauen als ausgemachter Blödsinn. Abgesehen vom „Niedrigere Auflösung, höhere Farbtiefe"-Kompromiß und den erwähnten Effekten unterscheidet sich die Grafik in keinem Pixel vom *Alarmstufe Rot*-

ECHTZEITSTRATEGIE-STAMMBAUM

Kinder, das waren noch Zeiten: Seit dem Erscheinen von *Dune 2* anno 1993 hat sich im Echtzeitstrategie-Bereich unheimlich viel getan. Welche Features waren damals schon richtungsweisend, was wurde zwischenzeitlich verbessert?

Ebenso wie der Nachfolger *Command & Conquer* bietet *Dune 2* VGA-Qualität (320x200 Bildpunkte).

Das Markieren und Kontrollieren mehrerer Einheiten gleichzeitig ist nicht vorgesehen.

Ein Klick auf das Icon öffnet das Baumenü

Der „Move"-Button (bzw. die M-Taste) setzt eine Einheit in Bewegung, während der „Attack"-Knopf Angriffe startet.

Bewachen und Flüchten werden mit diesen Buttons angeordnet.

Gebirge und Küsten dienen lediglich als Hindernisse. Echtes 3D-Terrain wird erst *C&C 3: Tiberian Sun* bieten.

Look und Animationen der Figuren und Fahrzeuge sind fast mit *Dune 2000* identisch.

Dank der höheren Auflösung sehen Flammen und Explosionen bereits spektakulärer aus als in *Dune 2* und *Command & Conquer*.

Sämtliche Bauwerke und Einheiten sind gerendert.

65.000 Farben (16 Bit-Qualität) ermöglichen bombastische Explosionen.

Niedriger als in *Alarmstufe Rot*: die Auflösung (640x400).

Wie schon in *Dune 2* können Sie den Rückzug von Einheiten anordnen.

Noch immer müssen Sie Einheit für Einheit separat in Auftrag geben.

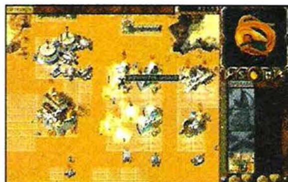
Die Iconleiste wird nach wie vor mühsam durchgescrollt.

TESTCENTER — Dune 2000

PRO & CONTRA




Sehenswerte Zwischensequenzen mit professionellen Schauspielern.




Special Effects (herumfliegende Partikel, Transparenz-Effekte)


Erstklassiges Flair, kombiniert mit Command & Conquer-Gameplay




Nicht mehr zeitgemäße Grafik (Auflösung lediglich 640x400 Bildpunkte)




Unkomfortable Steuerung (Einheiten-Produktion, Iconleisten-Scrolling etc.)


Eintönige Missionsziele


Lückenhaftes Multiplayer-Angebot


Drei Parteien mit nahezu identischem Einheiten- und Gebäude-Aufgebot


Features entsprechen nicht mehr dem heutigen Standard (u. a. Waypoints)

IM VERGLEICH

	Kriterien	Dune 2000	StarCraft	C&C: Alarmstufe Rot
GRAFIK	640x400	Ja	Nein	Ja
	640x480	Nein	Ja	Ja
	800x600	Nein	Nein	Nein
	1.024x768	Nein	Nein	Nein
	Farbtiefe	256 Farben HiColor (65.000 Farben)	256 Farben	256 Farben
ALLGEMEINES	Missionen	27 (3x9)	30	28 (2x14)
	Kampagnen	3	3	2
	Karten-Editor	Nein	Ja	Ja
	Mission-Editor	Nein	Ja	Nein
	Einheiten	42 (3x14)	Ca. 35	48 (2x24)
	Gebäude	45 (3x15)	Ca. 45	42 (2x21)
	Ressourcen	Spice, Energie	Mineralien, Vespin-Gas, Versorgungseinrichtungen	Tiberium, Energie
	Schwierigkeitsstufen	3	-	3
	Gebäude-Upgrades	Ja	Ja	Nein
	Gebäude reparieren	Ja	Ja	Ja
	Gebäude verkaufen	Ja	Nein	Ja
	Völker	3	3	2
	Nebel des Krieges (Fog of War)	Nein	Ja	Nein
	Gleichzeitig markierbare Einheiten	Unbegrenzt	12	Unbegrenzt
	Sammelpunkte	Nein	Ja	Nein
	Mehrere Einheiten gleichzeitig produzierbar?	Nein	Ja	Nein
	Wegpunkte	Nein	Ja	Nein
	Patrouillen	Nein	Ja	Nein
	Formationen	Nein	Nein	Nein
	3D-Gelände	Nein	Ja (drei Höhenstufen)	Nein
MULTIPLAYER	Multiplayer-Modi (max. Spieler)	1	11	1
	Erforderliche Original CD-ROMs pro Mehrspieler-Partie	1 pro Spieler	1 pro acht Spieler	1 pro Spieler
	Multiplayer-Karten	Ca. 25	40	32
	Multiplayer-Karten alleine gegen Computergegner spielbar?	Ja	Ja	Ja
	Kostenloses Internet-Angebot	Westwood Chat (www.westwood.com)	Battle.Net (www.battle.net)	Westwood Chat (www.westwood.com)

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X400

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200 MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Unspielbar / Ruckelfrei / Spielbar / Geht nicht

INSTALLATION

Das Installations-Programm läßt Ihnen keine allzu große Auswahl: Standardmäßig werden 100 MB an Grafiken und Programm-Dateien auf Ihre Festplatte kopiert. Die Videosequenzen werden von der CD-ROM geladen und ab einem 8x-CD-ROM ruckelfrei dargestellt.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wer zuerst den Spielfilm anschaut (jede gutsortierte Videothek hat ihn vorrätig) oder Frank Herberts Buch liest, hat mehr vom Spiel. Denn *Dune 2000* lebt vom Bezug zum Science-Fiction-Epos, und nur ausgesprochene Westwood-Fanatiker bzw. *Dune 2*-Veteranen werden die vielen fehlenden Features in Kauf nehmen.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10

Spieldauer (in Missionen): 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35

Die deutsche Virgin-Niederlassung bestätigt das, was wir nach der ersten Mission kaum glauben können: Kein 640x480-Modus in Dune 2000 - und das fast zwei Jahre nach Alarmstufe Rot!

Ein Tutorial hätte eigentlich gereicht: In den ersten Missionen allen drei Kampagnen bringt man Ihnen bei, wie Sie Betonplatten verlegen und Spice ernten.

Die famosen Zwischensequenzen tragen viel zum Wüstenplanet-Flair bei.

Wie in guten alten Zeiten? Der Dune 2000-Spieler muß brav eine Einheit nach der anderen produzieren. Auch das Durchscrollen der Iconleiste nervt auf Dauer.

Wiedersehen macht Freude: Wer 1993 Dune 2 gespielt hat, ist Westwood dankbar, daß alle Einheiten und Gebäude überlebt haben.

Geschafft! Nicht allzu schwer, aber dennoch herausfordernd – Dune 2000 hat gehalten, was Westwood versprochen hat: Nicht mehr und nicht weniger als ein ordentliches Remake.

Der Mehrspieler-Modus verliert schnell seinen Reiz – zu ähnlich sind die Einheiten und Bauwerke der Ordos, Harkonnen und Atreides.



Durch die Entwicklung von Upgrades (rechts) werten Sie einzelne Gebäude auf. So ermöglicht ein Upgrade des Bauhofes beispielsweise das Verlegen größerer Betonplatten.




Mit das Beste an Dune 2000: die spektakulären Zwischensequenzen.

Standard, wie eine direkte Gegenüberstellung beweist. Und das bedeutet leider auch: *Dune 2000* ist immer noch ein *Dune 2D*. Während für *Operation Tiberian Sun* 3D-Gelände mit allen Konsequenzen (realistische Sichtlinien, mehrere Höhenstufen) in Aussicht gestellt wurde, hat man sich im vorliegenden Fall mit gerenderten Dünen beholfen, die lediglich ein unpassierbares Hindernis darstellen. Nur Besitzer schwachbrüstiger Rechner sehen darin Vorteile:

STATEMENT



Obwohl *Dune 2000* keinesfalls ein schlechtes Spiel ist, war ich von der jüngsten Westwood-Veröffentlichung ein bißchen enttäuscht. Was hätte man in dieses Strategiespiel nicht alles reinpacken können! Das SciFi-Universum, das Frank Herbert in *Der Wüstenplanet* beschreibt, läßt einem Spieleentwickler mehr künstlerische Freiheiten als *Star Trek* und *Star Wars* zusammen. Und was macht Westwood? Die Droge Spice wird wieder mal zum banalen Rohstoff degradiert. Die Würmer, also der Schlüssel zur Herrschaft über Arrakis, werden zur gelegentlich auftauchenden Naturkatastrophe. Vom Zauber der Filmvorlage bleibt da nicht mehr viel übrig. Soviel aus der Sicht eines *Dune*-Fans. Vom Standpunkt des PC-Spielers aus liegt ebenfalls so manches im Argen: Die Grafik wirkt altbacken, die Steuerung ist im direkten Vergleich zu Blizzards *StarCraft* überholt, und das Missionsdesign ist durchweg einfallslos. Für mich ist *Dune 2000* ein etwas ungeschickt getarntes *C&C 2*.

Dune 2000 ist definitiv die letzte Chance in diesem Jahrhundert, ein zünftiges Echtzeit-Strategiespiel made by Westwood auf einem PC der 100 MHz-/16 MB RAM-Gewichtsklasse zu spielen.

Wüstlinge online

Dune 2 war vor fünf Jahren weder Netzwerk- und noch Internetfähig. Dies hat sich grundlegend geändert: Ebenso wie *Command & Conquer* und *Alarmstufe Rot* unterstützt auch *Dune 2000* den Westwood Chat, wo man potentielle Gegner für eine gepflegte Runde „Harkonnen vs. Ordos" findet. Das Beste daran: Abgesehen von Provider- und Telefongebühren wird dieses Internet-Angebot kostenlos bereitgestellt. Laut Hersteller standen derlei Multiplayer-Features bei vielen, vielen tausend *Dune 2*-Fans ganz oben auf der Wunschliste. Ob die das Ergebnis letztlich überzeugt, ist eine ganz andere Frage, denn die Mehrspieler-Schlachten für maximal acht Teilnehmer sind nicht halb so spannend, wie man das von der *C&C*-Serie oder *StarCraft* gewohnt ist. Grund: Ob Sie sich nun für Atreides, Ordos oder Harkonnen entscheiden, ist nahezu irrelevant – da denkt man wehmütig an bessere Zeiten, als sich die NODs hinter dicken Geschütztürmen verbarrikadierten und die GDI-Spieler mit gigantischen Panzer-Armeen gegnerische Festungen belagerten, ganz zu schweigen von den immensen Kontrasten zwischen den *StarCraft*-Völkern Terrans, Zerg und Protoss. Auch die Bandbreite an Multiplayer-Modi erreicht bei weitem keine *StarCraft*-Verhältnisse: Nur durch das einstellbare Sandwürmer-Aufkommen unterscheidet sich *Dune 2000* von den *C&C*-Abkömmlingen. Ansonsten bleibt Ihnen vor Spielbeginn nur die Wahl zwischen Selbstverständlichkeiten wie Teamfarbe, Seite (Harkonnen/Ordos/Atreides), Karte, Anzahl der Start-Einheiten, Technikstufe, Credits zu Spielbeginn, Anzahl der KI-Spieler und der Option „Kisten", die zufällig auf der Karte auftauchen und unvorhersehbare Überraschungen bergen.

Mit Standard-Features abgespicet

Echtzeit-Strategiespiele gibt es wie Sand auf Arrakis – was sollte einen aufgeklärten PC Games-Leser also dazu veranlassen, sich ausgerechnet dieses Westwood-Spiel nicht entgehen zu lassen? Gewichtiges Argument: die unnachahmliche Atmosphäre, die ihre Maximalwerte natürlich nur bei eingeschworenen *Dune*-Fans erreicht. Genauso wie Westwoods *Blade Runner* ohne *Blade Runner*-Background „nur" ein ausgezeichnetes Adventure wäre und *Jedi Knight* ohne *Star Wars*-Flair „nur" einen brillanten 3D-Shooter abgibt, so ist auch *Dune 2000* für Wüstenplanet-Abstinenzler nichts weiter als ein erzkonservatives Echtzeit-Strategiespiel, das die üblichen Westwood-Tugenden (sorgfältige Übersetzung, professionelle deutsche Sprachausgabe usw.) aufweist.

Petra Maueröder ■

STATEMENT



So richtig in den Sand setzen hätte man *Dune 2000* gar nicht können – untendrunter gereifte *Alarmstufe Rot*-Technik, obendrauf das atmosphärisch starke *Dune*-Universum. Das Problem: Westwood verkauft *Dune 2000* zum Vollpreis-Tarif, da darf man auch Vollpreis-Leistung verlangen. Und dazu gehören nun mal mehr als drollige 640x400 Bildpunkte, dazu gehört ein Editor, dazu gehören üppige Multiplayer-Modi, Story-artige Missionen und mehrere Völker mit WIRKLICH spürbaren Vor- und Nachteilen. Kurzum: Wir Echtzeitstrategie-Fans sind halt ganz schön *StarCraft*-verwöhnt. Gegenüber *C&C 2* ist *Dune 2000* sogar ein deutlicher Rückschritt – technologisch, spielerisch, wertungstechnisch. Wer Sprößlinge des *C&C*-Clans nicht mehr sehen kann, für den ist *Dune 2000* daher so aufregend wie ein Sandkasten in der Sahara. Wer Film, Buch und/oder *Dune 2* verehrt, wird die nicht allzu schwere Cover-Version Sandwurm-artig verschlingen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	80%
Handling	65%
Multiplayer	70%
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 80,-

Police Quest – SWAT 2

Brennpunkt LA

Dümmer als die Polizei erlaubt – auf diesen Gedanken könnte man zumindest kommen, wenn man das groß angekündigte SWAT 2 zum ersten Mal in Augenschein nimmt. Im nunmehr sechsten Teil der einst legendären Police Quest-Serie müssen Sie sich entweder als Polizeichef oder als Anführer einer Gangstertruppe beweisen.

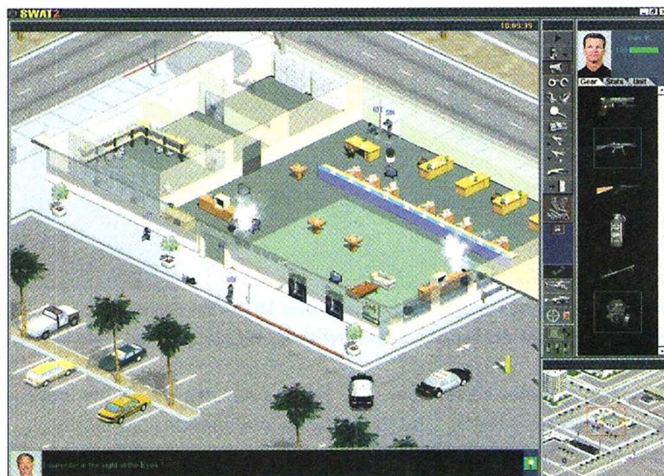
Egal für welche Seite Sie sich entscheiden, am Anfang müssen Sie ein Team zusammenstellen und ausrüsten. Zwei Übungsmissionen sollen die Steuerung und die Vorgehensweise erklären, bevor man Sie in die Wirklichkeit entläßt. Mit diversen Schußwaffen, Rammböcken, Kletterausrüstungen und Granaten gehen Sie dann ins Feld, um Ihren Widersachern den Garaus zu machen. Am Tatort angekommen, klärt man Sie über die Situation auf. Aufgrund des fehlenden Briefings vor einer Mission muß das Spiel oft neu gestartet werden, damit man auch die richtigen Einheiten und das nötige Material im Gepäck hat.

Wenn man sich mit dem Interface vertraut gemacht hat, versucht man in bester Polizei-Manier, die Konfliktsituation zu bereinigen. Ihre Hauptaufgabe als SWAT-Team besteht darin, Unschuldige zu retten und Terroristen so sanft wie möglich unschädlich zu machen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Verhandlungen aufgenommen, Scharfschützen in Position gebracht sowie Hubschrauber und manchmal sogar gepanzerte Fahrzeuge zum Tatort gerufen werden. Systematisch durchkämmt man nun das Gelände und dringt in Häuser ein, immer auf der Suche nach dem Feind. Wird dieser ausfindig gemacht, muß zunächst eine verbale Warnung abgegeben werden, bevor man sich mit Schußwaffen zur Wehr setzen darf. Zivilisten müssen so schnell wie möglich aus dem Gefahrenbereich eskortiert werden.

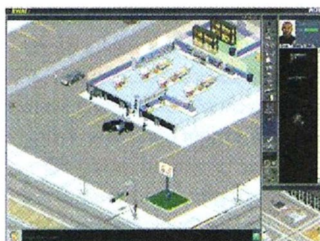
Ihre Einheiten können Türen aufbrechen, Tränengas und Blendgranaten einsetzen und sich von Dächern abseilen. Bei der vorhandenen Aktionsvielfalt fällt es umso mehr auf, daß einige ganz offensichtliche Optionen nicht vorgesehen sind. So kann man beispielsweise einen verwundeten Kameraden an Ort und Stelle verarzten, einer angeschossenen Geisel kann man diese Hilfe jedoch nicht zukommen lassen. Wer eine Mission schafft, wird nach dem Einsatz detailliert beurteilt. Je nachdem, wie genau man sich an das Handbuch des „LA Police Departments" gehalten hat, hagelt es Lob oder Schelte.

Grafisch kommt *SWAT 2* in einem schon sehr angestaubten Kostüm daher. Die isometrische Karte läßt sich weder drehen noch zoomen. Auch die Figuren gehen eher unspektakulär ihrer Arbeit nach. So sieht man weder angelegte Gasmasken noch übergestreifte Tarnanzüge. Befehlen Sie beispielsweise Ihrem Scharfschützen, auf einem nahegelegenen Dach Stellung zu beziehen, so klettert dieser mitnichten die Wand empor, sondern „erscheint" einfach auf der Position. Durch die äußerst klein geratenen Figuren ist es schwer, wenn nicht unmöglich, einen gefährlichen Gegner von einem unschuldigen Passanten zu unterscheiden. Auch auf einem High-End-System (PII-333) und bei sage und schreibe 640 MB Vollinstallation läuft *SWAT 2* nicht ruckelfrei! Die Performance, gepaart mit der grafischen Unzulänglichkeit und dem komplizierten Interface, machen einen reibungslosen Spielverlauf unmöglich.

Oliver Menne ■



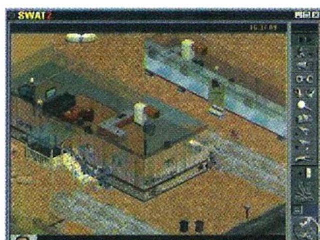
Während zwei Einheiten den Vordereingang der Bank unter Kontrolle halten, dringt von hinten ein Sturmkommando mit Gasmasken und Tränengas ein, um die Räuber zu stellen.



Unter Scharfschützendeckung dringt ein Team in den Supermarkt ein.



Das Team hat vor dem Eingang des Flughafenhotels Stellung bezogen. Ein Hubschrauber sorgt für die Überwachung.



Das undurchsichtige Interface sorgt für sehr viel Frustration.

STATEMENT



Als prinzipieller Freund von Strategie- und Actionspielen hatte ich eigentlich mehr erwartet. Aus dem Spielkonzept hätte man bei weitem mehr herausholen können. Wie man knifflige Taktik und spannende Action in Echtzeit umsetzt, haben erst kürzlich die Designer von *Commandos* bewiesen. Wer das Genre mag, sollte sein Geld lieber in den Taktikknüller von Eidos investieren oder auf das im Herbst erscheinende *Jagged Alliance 2* warten. *SWAT 2* kann eigentlich nirgends überzeugen, zu viele logische Fehler und das teilweise sehr undurchsichtige Interface sorgen für Frustration. Dauerhaft kann dieses Spiel leider nicht motivieren.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	-
● DOS	Netzwerk	4
● WIN 95/98	Internet	4
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K5	Audio	

REQUIRED
P-133, 16MB RAM, 4xCD-ROM, HD 90 MB

RECOMMENDED
P-166, 32MB RAM, 4xCD-ROM, HD 640 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	45%
Sound	40%
Handling	35%
Multiplayer	45%
Spielspaß	48%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-

Mit Vangers präsentiert Interactive Magic ein Endzeitspiel, das sich in kein vorhandenes Genre einordnen läßt. Liegt es an den kuriosen Ideen des russischen Programmierteams? Oder ist es der Einsatz einer neuartigen Grafik-Engine mit Terrafoming-Elementen?

Vangers: One for the Road

Abgefahren


Mit den kleinen Mechos fahren Sie über Stock und Stein und erfüllen die Aufträge der allmächtigen Counselors. Widerspenstige Gegner müssen dabei ausgeschaltet werden.


Der Truck-Mecho ist einer von vielen verschiedenen Fortbewegungsmitteln.


Nachdem erst einmal Geld in der Kasse ist, können Sie Ihren Mecho aufrüsten.

Ein skurriles Spiel braucht natürlich auch eine bizarre Hintergrundgeschichte. Also handelt es sich bei *Vangers* nicht nur um eine Erzählung vom Weg der Menschheit zu fernen Galaxien, sondern auch um eine komplex gestrickte Geschichte: Die Menschheit hat es tatsächlich geschafft, die Raumfahrt zu revolutionieren. Durch neuartige Passagen wurden einzelne Planeten miteinander verbunden und ermöglichten so die Besiedlung unzähliger Sterne. Die ursprünglichen Bewohner der neuen Kolonien wurden dabei ohne Rücksicht ausgerottet, bis die Menschen eines Tages auf die überlegene Rasse der Cryspos trafen und fast selbst vernichtet wurden. Als Tribut diente den fremden Wesen der menschliche Körper fortan als Wirt für ihre Larven.

Neuartig

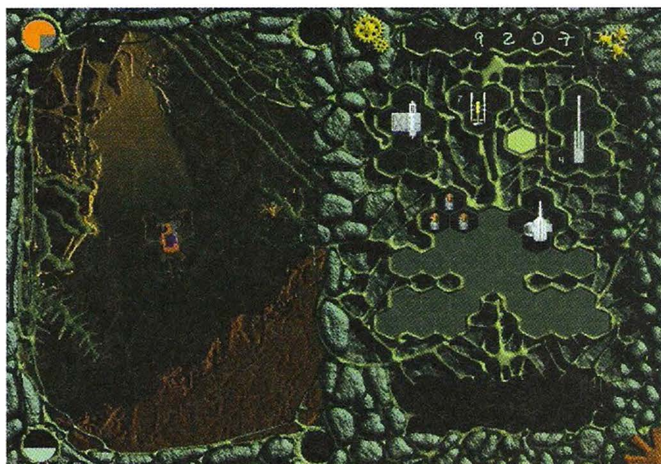
Ihr Einsatz folgt nun Jahrtausende nach diesem Geschehen in einer kleinen Enklave, in der Sie das Überleben der Menschheit sichern müssen. Interactive Magic stellt mit *Vangers* einen neuartigen Genre-Mix aus den Bereichen Action, Wirtschaft, Adventure und Rennspiel vor, wobei sich schwer herausfiltern läßt, welcher Bestandteil im Vordergrund steht. Der Spieler übernimmt den Part eines Vangers, der eine Mischung aus Kaufmann, Krieger und Pirat darstellt und ständig im Konkurrenzkampf mit vielen anderen Rivalen steht. Gebuhlt wird um die Gunst der allmächtigen Counselors, die Sie stets mit Aufträgen von einem Punkt zum anderen schicken. Als Fortbewegungsmittel steht Ihnen dabei eins von 37 schwerbewaffneten Mechos zur Verfügung, die aus der Vogelperspektive gesteuert werden und mit deren Hilfe Sie Güter, Waffen und Artefakte transportieren können. Dank der neuartigen Grafik-Engine namens „Surmap A-RT" ist es den Entwicklern gelungen, das Terrain äußerst organisch darzustellen, so daß plötzlich Berge aus dem Boden morphen oder ein Sumpfkrater das Weiterkommen erheblich erschwert. Aber auch ohne diese Features erweist sich der Weg durch das zerklüftete Terrain oft als äußerst schwierig, denn die kleinen Boliden liegen öfter auf der Seite als auf ihren Rädern. So ist es sehr fragwürdig, wie die Charakterzüge eines Autorennens bei *Vangers* überhaupt erfüllt werden sollen. Als Spieler sollte man sich auf jeden Fall das 80 Seiten starke Handbuch zu Gemüte führen, da sich das russische Entwicklerteam von K-D Lab an keinem anderen bekannten Spiel orientiert hat und man somit vor etwas völlig Neuem steht.

Oliver Menne ■

STATEMENT



Rein optisch kann die Genremischung Vangers: One for the road durchaus überzeugen. Die neue Grafik-Engine zaubert einen Effekt nach dem anderen auf den Bildschirm und verleiht jedem einzelnen Spiel ein hohes Maß an Individualität. Schade, daß die Programmierer auf eine Tutorial-Mission verzichtet haben und der Spieler anfangs völlig planlos über die Karten irrt, ohne zu wissen, was eigentlich von ihm verlangt wird. So wird die eigentliche Komplexität des gesamten Spiels nicht wirklich klar, was schnell zur Resignation führt.


Skurril ist nicht nur das Gameplay, sondern auch die Oberfläche mit dem Inventar.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS	●	Netzwerk	4
WIN 95	●	Internet	8
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action-Adventure

Grafik	70%
Sound	63%
Handling	65%
Multiplayer	62%
Spielspaß	56%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 80,-

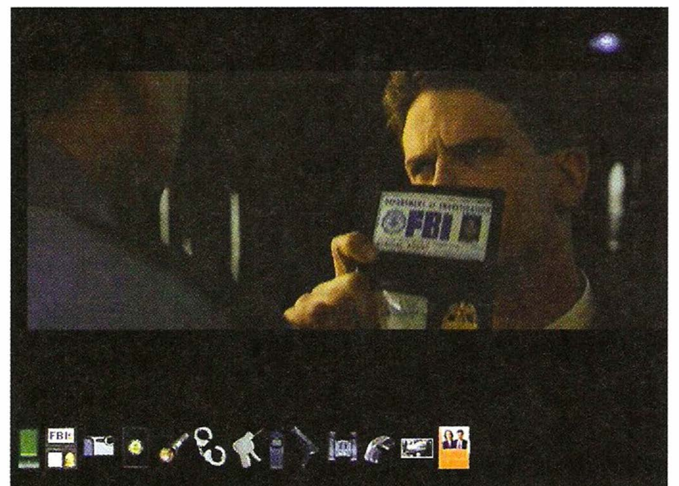


The X-Files – The Game

Aktenzeichen XY

Gehören auch Sie zu den Leuten, die glauben, daß der Mensch im Universum unmöglich alleine sein kann? Dann ist es nicht unwahrscheinlich, daß die Mystery-Serie Akte X jeden Montag ein fester Bestandteil Ihres Abendprogrammes ist. Mit dem gerade fertig gewordenen Spiel zur Serie dürfen Sie Ihren Akte X-Hunger jetzt auch von Dienstag bis Sonntag stillen.

Ein bißchen Aufklärungsarbeit vorweg: *The X-Files – The Game* darf nicht verwechselt werden mit *The X-Files – Unrestricted Access*. Denn während sich hinter dem „Unrestricted Access" ein Multimedia-Nachschlagewerk für Serienfreaks verbirgt, ist „The Game" ein waschechtes Adventure auf – sage und schreibe – sieben CD-ROMs. Das klingt in erster Linie nach tonnenweise Video-Footage – und so ist es dann auch: Da Fox Interactive eine Tochter der Fox Filmed Entertainment Company ist, stellte es kein großes Problem dar, sowohl den Drehbuchautor als auch alle Schauspieler und die gesamte Filmcrew der X-Akten für das Spiel zu verpflichten. Rund sieben Wochen war Fox Interactive allein damit beschäftigt, die Filmaufnahmen in der Gegend von Seattle abzudrehen – die Kodierung der Programmlogik nahm mehr als ein weiteres Jahr in Anspruch. Auf den ersten Blick enttäuschend ist der Umstand, daß die beiden Schlüsselcharaktere Fox Mulder und Dana Scully nicht selbst gesteuert werden können. Der Spieler übernimmt vielmehr die Rolle des FBI-Neulings Craig Willmore, der dem rätselhaften Verschwinden der beiden Stars nachgehen soll. Wie das Intro verrät, waren Scully und Mulder gerade mit der



Agent Craig Willmore ist kein aus der Serie bekanntes Gesicht. In der Rolle des jungen FBI-Mannes muß der Spieler das rätselhafte Verschwinden von Mulder und Scully aufklären. Im Akte X-Spiel ist aller Anfang schwer: Selbst die eigene Polizeimarke und das Paßwort für den FBI-Computer muß man erst mühsam zusammensuchen.



Das Spiel ist wie eine überlange Akte X-Episode aufgebaut – Untertitel inklusive.



Alle Dialoge werden per Texteinblendung und Multiple-choice „abgearbeitet".

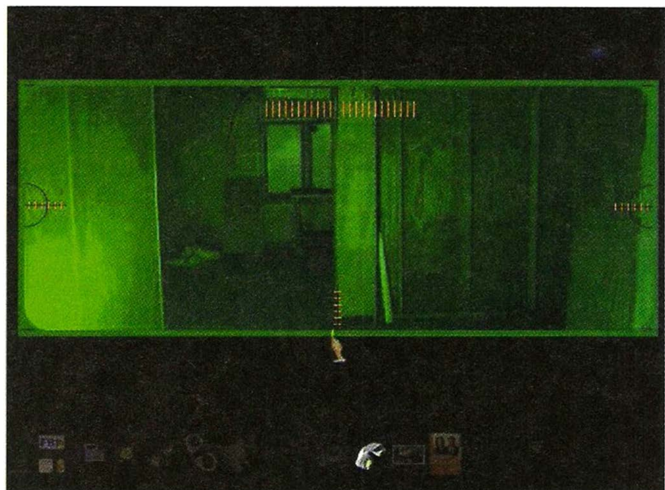
Durchsuchung eines Lagerhauses beschäftigt, als ein mysteriöser Zwischenfall stattfand. Zunächst geht dort alles noch ganz weltlich zu: Drei bewaffnete Männer lauern den FBI-Agenten auf und eröffnen das Feuer. Scully wird angeschossen, aber offensichtlich nicht lebensgefährlich verletzt. Als die beiden gerade in Deckung springen, erfüllt plötzlich ein gleißendes Licht die Halle. Danach Schmerzensschreie, eine Großaufnahme von Mulders entsetztem Gesicht und schließlich: Dunkelheit. Wer oder was die beiden entführt hat, wird nicht verraten. Steckt die Regierung dahinter? Hat der Kettenraucher schon wieder seine Finger im Spiel – oder könnten vielleicht doch außerirdische Besucher...? Die Vorkehrungen, die Fox Interactive traf, um den Spielausgang so geheim wie möglich zu halten, schieben unserer Redseligkeit leider einen Riegel vor. Um die Spannung für potentielle Käufer bis zur letzten Minute zu erhalten, wurden nämlich nur fünf der sieben CD-ROMs für Testberichte verschickt. Also wissen wir selbst nicht, wie die *Akte X*-Episode mit dem verheißungsvollen Untertitel „Die Wahrheit ist dort draußen" wirklich ausgeht...

Fox, Du hast die Gans gestohlen...

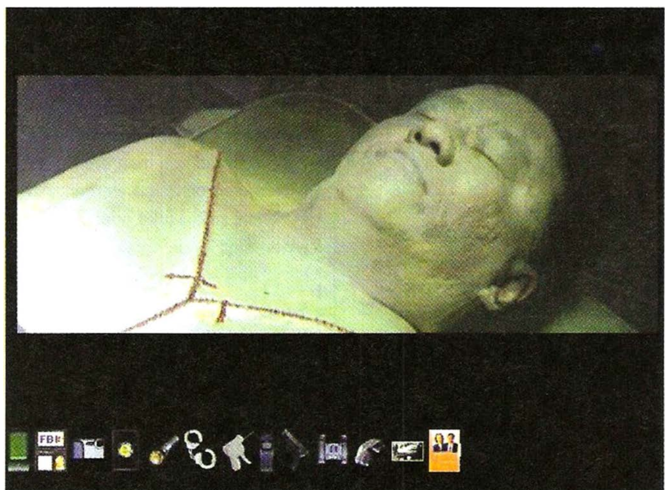
Im Vergleich zum kuriosen Intro beginnt das Spiel ziemlich banal: In der Rolle der FBI-Agenten Willmore (der in der Fernsehserie nicht vorkommt) tritt man zu einem scheinbar normalen Arbeitstag an. Erst als der Dienststellenleiter zum Appell ruft, erfährt man, daß zwei Washingtoner Kollegen namens Mulder und Scully mit Ermittlungen in Seattle betraut waren. Der eigens eingeflogene stellvertretende FBI-Direktor Walter Skinner zeigt sich besorgt um das Schicksal seiner Schützlinge: Seit Tagen hat er kein Lebenszeichen mehr von ihnen erhalten, und selbst die sonst rege gebrauchten Dienst-Handys geben keinen Pieps mehr von sich. Zusammen mit Skinner durchsucht man zunächst die Motelzimmer, wo man allerdings außer einem Querverweis auf eine Lagerhalle am Hafen nichts Weltbewegendes findet. Das Lagerhaus liefert dann erste Hinweise auf ein Verbrechen: Ein Blutfleck, nachweislich von Dana Scully stammend, ein verirrtes Projektil sowie ein mysteriöses schwarzes Pulver. Weiterhin erweckt eine schwarze Limousine Verdacht, von der Skinner und Willmore offensichtlich beschattet werden. Anfangs fällt der Verdacht auf eine Bande von Schmugglern, die sich vom FBI eventuell auf den Schlips getreten fühlte – doch schon bald kommen die *Akte X*-typischen paranormalen Phänomene und rätselhaften Todesfälle ins Spiel. Bevor Sie der Sache auf eigene Faust nachgehen, leistet Ihnen Direktor Skinner noch einige Szenen lang Gesellschaft. Völlig auf sich alleine gestellt ist man aber auch später nie, denn auf Wunsch gibt die Hilfefunktion namens „Agent Intuition" wichtige Lösungshinweise zur momentanen Spielsituation.

Interaktiver Spielfilm mit Tiefgang

Optisch präsentiert sich *X-Files – The Game* als edle Mixtur aus Full-Motion-Videosequenzen und ebenfalls gefilmter – aber stehender – Spielgrafik. Der kontextsensitive Mauscursor zeigt an, welche Aktionsmöglichkeiten im aktuellen Bildschirm bestehen: Pfeile deuten auf Ausgänge oder Bewegungs-



Ein Nachtsichtgerät gehört ebenso zur Polizeiausstattung wie ein Türschloß-Knacker. Die vielen Aktionsmöglichkeiten sorgen für Abwechslung im Spielablauf.



Akte X-Fans wird so ein Anblick wahrscheinlich nicht erschrecken. In der Fernsehserie gehört die Sezierung von Leichen durch Scully schon fast zum „guten Ton".

ICON-FLUT

Ideensymbole: Die Ideensymbole verkörpern Objekte oder Handlungen, auf die man im Laufe der Ermittlungen gestoßen ist. Sie werden in Gesprächen mit Zeugen und Verdächtigen verwendet.

Künstliche Intuition: Das optionale Symbol für die „Künstliche Intuition" beginnt zu rotieren, sobald man auf einer heißen Fährte ist. Ein Mausklick liefert weitere Hinweise.

Beweissymbole: Diese Symbole stellen die Beweise dar, die Sie im Laufe des Spiels gefunden haben. Das Polizeilabor wartet bereits darauf.

Ausrüstungssymbole: Am unteren Bildschirmrand befindet sich das „klassische" Inventory mit Willmores Polizeiausrüstung.

Stimmungssymbole: In seltenen Fällen darf der Spieler auch mal eine Gefühlsregung zeigen. Die Palette reicht von „lustig" bis „gemein".

Handlungssymbole: Wer die Künstliche Intuition aktiviert, kann zur Erleichterung auf automatisierte Handlungen zurückgreifen.

TESTCENTER — The X-Files - The Game

PRO & CONTRA


Die TV-Atmosphäre wird gekonnt eingefangen und wiedergegeben.


Hervorragende Leistung von Schauspielern und deutschen Synchronsprechern.


Einsteigerfreundlicher Schwierigkeitsgrad mit großzügigem Hint-System.


Abwechslungsreiches Gameplay mit gelegentlich eingestreuten Action-Szenen.


Bei der Lokalisierung wurden einige englische Zeitungsartikel, Buchseiten etc. vergessen.


Die Recherche wird gelegentlich zur nervenaufreibenden „Pixelsuche".


Die beiden Serienstars Mulder und Scully tauchen im Spiel nur gelegentlich auf.


Mit 10 bis 15 Stunden ist die Gesamtspielzeit arg kurz geraten.

AUSSTATTUNG

Anzahl der CD-ROMs:
Sieben CD-ROMs mit streng linearem Spielablauf.

Schwierigkeitsgrad:
Für Einsteiger bis Fortgeschrittene. Eine optionale Hint-Funktion erleichtert die Lösung. Drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade für die Action-Sequenzen.

Spieldauer:
Ca. 10 bis 15 Stunden

Grafik:
Berutzt die Virtual Cinema 3.0-Technologie. Stehende Grafiken werden mit hochwertigen Breitformat-Videoeinblendungen abgewechselt. Die Grafikqualität kann anhand von mehreren Merkmalen optimiert werden. Als Farbtiefe sind 16 Bit oder 24 Bit einstellbar.

Sound:
Musik und Sprachausgabe in Dolby Surround; keine separat spielbaren Audiotracks.

IM VERGLEICH

The X-Files	73%
Tex Murphy	73%
Black Dahlia	60%



Die Detektivstory rund um Tex Murphy konnte in Ausgabe 8/98 durch astreine 3D-Technik sowie komplexe Puzzles überzeugen. Das etwas kurz geratene *X-Files* kann hervorragende schauspielerische Leistungen und eine packende Storyline entgegensetzen. Einen hinteren Platz im Genre der „Interaktiven Kriminalfilme" belegt weiterhin *Black Dahlia* von Take 2.



PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

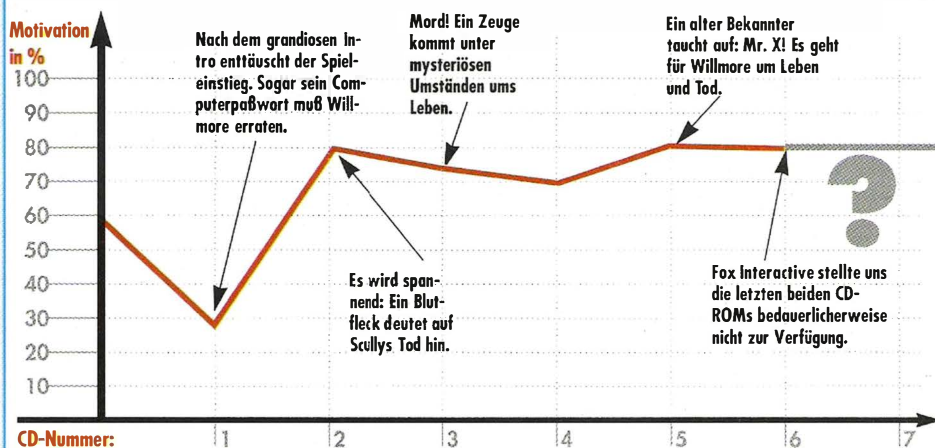
CPU (MHz)	Pentium 120			Pentium 200			Pentium II 333		
CD-Speed	4x	8x	16x	4x	8x	16x	4x	8x	16x
16-Bit-Farben	Ruckelt	Flüssig	Flüssig	Ruckelt	Flüssig	Flüssig	Ruckelt	Flüssig	Flüssig

Videoperformance in Abhängigkeit von CPU-Typ und CD-ROM-Geschwindigkeit.

Unspielbar / Ruckelt / Flüssig / Geht nicht

DIE MOTIVATIONSKURVE

Da man bei Fox Interactive auf die „grandiose Idee" kam, nur fünf der sieben CD-ROMs an Spielemagazine zu verschicken, muß unsere Motivationskurve leider unvollständig bleiben. Wir bitten um Ihr Verständnis.



möglichkeiten hin, ein kleines Hand-Symbol verrät bewegliche Gegenstände, und ein Auge symbolisiert Details, die aus nächster Nähe betrachtet werden können. Das am unteren Bildschirmrand befindliche Inventory wird per Drag and Drop in das Spielgeschehen eingebunden. Will man einen Gegenstand im aktuellen Bildschirm zum Einsatz bringen, so genügt es, ihn mit der Maus in den Spielbereich zu ziehen. Daß Willmores Inventory zu Spielbeginn noch völlig leer ist, zählt zu den weniger gut nachvollziehbaren Aspekten des Adventures: Sowohl die Polizeimarke als auch die Dienstwaffe und alle anderen wichtigen Polizeiutensilien müssen vor Spielbeginn zusammengesucht werden – der Gipfel ist aber das Zugangs-Paßwort für den eigenen FBI-Computer, das anhand von versteckten Hinweisen erst erraten werden muß. Für das schnelle Überwinden größerer Distanzen steht ein Palmtop-Computer der Marke Apple Newton zur Verfügung. Immer dann, wenn eine neue Adresse aufgestöbert wurde, wird sie automatisch im elektronischen Stadtplan des Newtons vermerkt. Weitere nützliche Funktionen des Taschencomputers sind eine automatische Notizbuchfunktion, eine E-Mail-Schnittstelle und eine (ziemlich dürftige) Adressdatenbank. Da viel mit Zeugen, Verdächtigen und FBI-Kollegen geplaudert werden muß, bekommt man das Multiple-choice-Dialogsystem häufig zu Gesicht. In einem Textfenster werden dabei alle möglichen Fragen


Könnte eine russische Schmugglerbande hinter den mysteriösen Morden stecken?


Morleys! Als Fan von Akte X sollten Sie diese Zigarettenmarke bereits kennen...

INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

ING
MEDIEN
FOTO
E-MAIL
APB
BEENDEN

Name: Wong, James
Geburtsdatum: 01.11.50
Größe: 1,75 m
Gewicht: 84 kg
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: braun
Geschlecht: männlich
Hautfarbe: asiatisch

Kategorie suchen
● Name
○ Telefon
○ Amtl. Kfz-Kennzeichen

Datenbank suchen
○ Staatsbürger
○ FBI
○ Regierung/Militär
○ Polizei
● Krimineller

Außenstellenaufzeichnungen
Geburtsort und -tag: Houston, TX - 04.10.48
Militärdienst: 1965 bis 1966, US-Army.
Unehrenhafte Entlassung

Weiterleiten Löschen Suchen

Der FBI-Computer erweist sich als wichtige Hilfe beim Recherchieren. Anhand von Namen oder Autonummern läßt sich zu jedem Verdächtigen die Strafakte finden.



Nicht nur im Fernsehen, sondern auch im Spiel wird mit neuester Technologie ermittelt. Videokameras, Handys und Palmtop-Computer gehören einfach dazu...

bzw. Antworten angezeigt – und auch hier genügen einzelne Mausklicks. Etwas seltsam mutet die gesonderte Behandlung von Beweisstücken, Indizien und sogenannten „Ideen" an, die während der Dialoge als eine Art „zweites Inventory" am Bildschirmrand eingeblendet werden. Klickt der Spieler im Verhör auf eines der Symbole, so lenkt Agent Willmore das Gespräch auf das entsprechende Beweisstück. Wer ein solider FBI-Agent sein will, sollte natürlich auch seine Gefühle im Griff haben – deshalb gibt es in manchen Konversationen die Möglichkeit, unterschiedlich emotional zu reagieren. Die angebotenen Stimmungen reichen je nach Spielsituation von „amüsiert" über „neugierig" bis hin zu „wütend". Apropos „wütend": In gelegentlich eingestreuten Action-Sequenzen darf der Spieler sogar zur Waffe greifen – beispielsweise in einer wilden Schießerei gegen eine Schmugglerbande. Da diese Sequenzen den Spieler naturgemäß unvorbereitet treffen, muß man oft mehrere Tode in Kauf nehmen, um tatsächlich über die betreffende Stelle hinwegzukommen. Wer auf diese Weise sein Leben opfert, darf aber so oft wie nötig an der entsprechenden Stelle weiterspielen.

Auch technisch eine gelungene Vorstellung!

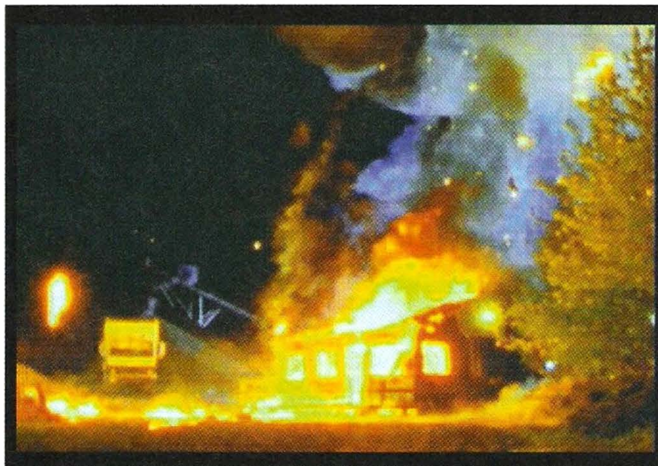
Die Spannung, die sich im Laufe der Story entfaltet, kommt der einer typischen *Akte X*-Episode sehr nahe – nicht umsonst wurden neben den Schauspielern auch der Serienautor Chris Carter in die Spielentwicklung involviert. Obwohl das ganze Abenteuer doch sehr geradlinig abläuft und einer 10- bis 15-stündigen Mammut-Episode gleicht, ist das Gameplay überaus abwechslungsreich. Neben dem millimetergenauen Inspizieren der 30 großen Locations und dem Verhören von Zeugen und Verdächtigen sollte der Spieler auch mit dem FBI-Computer umgehen können, welcher des öfteren mit Kfz-Kennzeichen, Namen und Telefonnummern gefüttert werden muß. In technischer Hinsicht braucht sich das Gesellenstück vom Newcomer Fox Interactive nicht hinter anderen Neuerscheinungen des Genres – etwa *Black Dahlia* oder *Tex Murphy* – zu verstecken. Eine Videotechnologie namens VirtualCinema 3.0 zaubert sowohl die interaktiven Spielsequenzen als auch die ruckelfreien Videoclips in einer 640x 480-Auflösung auf den Bildschirm. Das Ziel, so nahe wie möglich an der Originalvorlage zu bleiben, wurde auch bei Musik und Sprachausgabe verfolgt. In feinem Dolby Surround klingen sowohl die Synchronstimmen (z. B. Direktor Walter Skinner) als auch die bekannte Serienmusik aus den Lautsprechern. Leider wird die Begleitmusik viel zu selten als Spannungs-Turbolader eingesetzt – in der Fernsehserie greift der Komponist Mark Snow weitaus öfter zum Mischpult.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT



Etwas enttäuscht war ich darüber, daß Mulder und Scully im offiziellen *Akte X*-Spiel nur in passiven Rollen zu sehen sind. Zu gerne hätte ich gewußt, was sich in den Köpfen der kühl-korrekten FBI-Leute so alles abspielt. Jetzt muß man sich halt mit einer weniger interessanten Hauptfigur abfinden, die in vielen Situationen dafür umso menschlicher wirkt. Ansonsten kann ich Fox Interactive bescheinigen, daß die Serien-Atmosphäre im Verhältnis 1:1 eingefangen und wiedergegeben wurde – vor allem den Schauspielern und Synchronsprechern merkt man die Professionalität in jeder Einstellung an. Zieht man den *Akte X*-Bonus ab, so bleibt ein sehr geradliniges und kurzes Adventure, das für fortgeschrittene Spieler keine echte Herausforderung darstellt.



Nicht gerendert, sondern gefilmt: Solche Actionszenen stammen keineswegs aus der Retorte. Die Filmfirma Fox baute teure Special-Effects in die Handlung ein.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
● WIN 95		Internet	-
● Cyrix 6x86		Force Feedback	-
● AMD K5		Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 250 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	70%
Sound	77%
Handling	70%
Multiplayer	-
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Fox Interactive
Preis	ca. DM 90,-

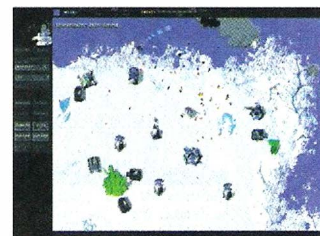
Ein Asteroid rast unaufhaltsam auf die Erde zu. Ihnen bleiben nur noch 17 Stunden. Und Sie fragen sich: Reicht die Zeit noch für eine TA-Mission? Heißa, da kommt Zusatz-Disk Numero Zwo wie gerufen – Battle Tactics zelebriert Echtzeit-Spaß für jede Lebenslage.

Total Annihilation: Battle Tactics

ARMageddon



In dieser Mission WÄRE es Ihre Aufgabe gewesen, eine Basis vor Luftattacken zu schützen. Doch das erste Feind-Geschwader macht mit Ihren Geschütztürmen kurzen Prozeß.



Puh! Der Luftangriff auf die Erzminen-Baustelle (links unten) wurde abgewehrt.



Lagunen, Dschungel, Säure-Welten: Jeder Planet bietet individuelle Bedingungen.

„Toll, ein Editor – endlich TA-Karten selber basteln!" – jubeln kann jeder, wirklich ausprobiert haben ihn die wenigsten. Weil sich der Karten-Editor (Bestandteil der Zusatz-CD Die Core Offensive) nur mit Assembler-ähnlichen Befehlen „programmieren" ließ und damit die meisten Heimanwender völlig überfordert waren, muß Hersteller Cavedog selbst für Missions-Nachschub sorgen. Die 100 einzeln anwählbaren Einsätze verteilen sich gerecht auf die beiden TA-Parteien ARM und CORE und sind nach voraussichtlicher Spieldauer (Sehr kurz, Kurz, Mittel, Lang) sortiert. „Sehr kurz" kann zum Beispiel heißen, daß Sie nur über eine Handvoll Einheiten verfügen und damit zwei, drei Metallextraktoren zerlegen sollen – und das kann schon nach fünf Minuten passiert sein. Mit einer „langen" Mission bringt man zuweilen ganze Abende zu, weil Sie in diesem Fall gigantische Stützpunkte anlegen und anschließend aufwendige Feldzüge zu Lande, zu Wasser und in der Luft durchführen müssen. „Nur" vier neue Einheiten? Das ist für TA-Verhältnisse fast schon lächerlich, wenn man bedenkt, daß die erste Zusatz-CD Die Core Offensive (Test in PC Games 6/98) mit rund 75 Einheiten auftrumpfte. Die Zielgruppe von Battle Tactics ist allerdings auch eine gänzlich andere: Echtzeit-Neulinge und TA-Einsteiger will Hersteller Cavedog damit zu wahren Könnern heranzüchten. Was hat man von den vier „Neuen" zu erwarten? Die ARM Phalanx und der vergleichbare CORE Copperhead holen zuverlässig Kampfflugzeuge vom Himmel, während der ARM Stunner und die CORE Neutron Raketen aus ihren Silos abfeuern, die bei der Explosion nur die Einheiten der Gegenseite ramponieren, nicht aber eigene Truppen. Alle anderen Einheiten wie der Marker, der Warrior, der Shooter oder der Penetrator waren bereits via Internet (www.totalannihilation.com) zum kostenlosen Download verfügbar und sind auch Bestandteil von Battle Tactics. Hovercraft-Einheiten kennt man aus Die Core-Offensive. Battle Tactics umfaßt zudem ein Update auf die aktuellste Version 3.0a, ist aber mit bisherigen Spielständen nicht mehr kompatibel; wenn Sie TA im Netzwerk einsetzen möchten, müssen alle Spieler über die Version 3.0 verfügen. Die niedrige Multiplayer-Wertung ist so zu verstehen, daß Battle Tactics gerade mal sechs neue, wenn auch sehr gute Mehrspieler-Karten enthält. Nach wie vor typisch für TA: Eine mittlerweile unüberschaubare Einheiten-Flut, fehlende Zwischensequenzen und triviale Hintergrundstories (die jeder Groschenroman-Lektor dankend ablehnen würde) reduzieren das Programm auf „Echtzeitstrategie pur".

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Vor dem miserablen TA-Editor aus Die Core-Offensive kapituliert? Dann empfehlen wir Ihnen Battle Tactics als prima Sammlung an ausgewogenen Missionen quer durch alle Schwierigkeitsgrade und Landschafts-Typen. Wie Cavedog mit der Zusatz-CD-ROM ausgerechnet Einsteiger gewinnen will, ist mir allerdings schleierhaft: Wer das Original TA (Voraussetzung für Battle Tactics) bereits kennt, gehört sowieso zu den Fortgeschrittenen und Profis unter den Echtzeitstrategen. Nicht in Frage kommt das Paket definitiv für Multiplayer-Fans und Einheiten-Sammler.



Nach wenigen Minuten ist alles vorbei: Die kleine Karte ist in Nullkommanix erkundet.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS		Netzwerk	10
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 67 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 230 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Karten-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

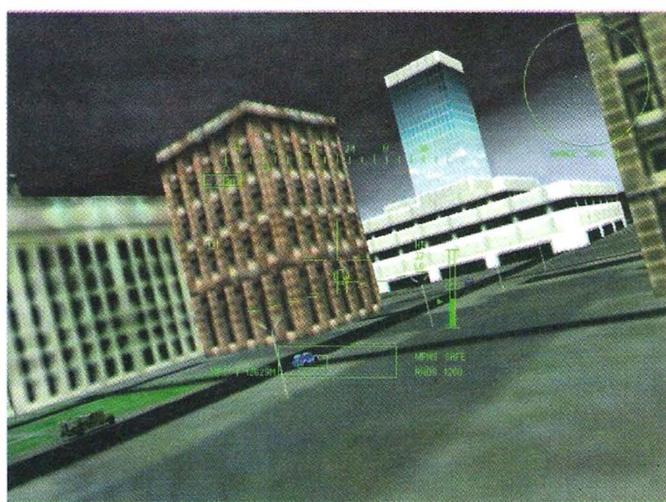
Grafik	85%
Sound	85%
Handling	90%
Multiplayer	30%
Spielspaß	**76%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cavedog
Preis	ca. DM 40,-

Team Apache

Sozial-arbeit

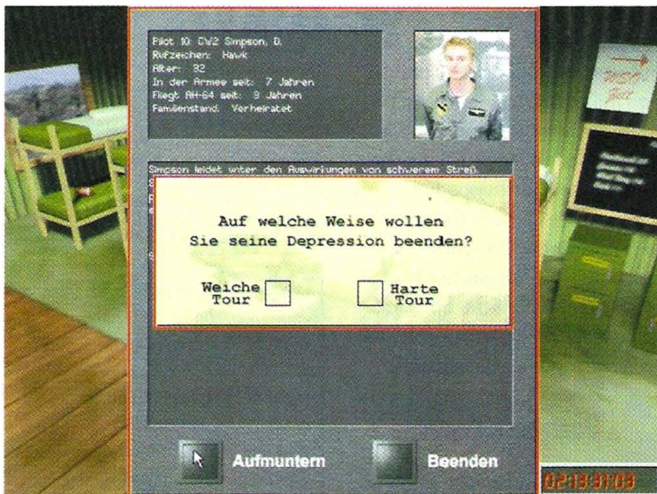
Kennt man eine, kennt man alle – in wohl keinem anderen Bereich hat diese Aussage größere Gültigkeit als bei den modernen Flugsimulationen. Selbst im vergleichsweise schlecht bestückten Genre der Hubschraubersimulationen fällt es den Spieleherstellern immer schwerer, ihre Produkte mit einzigartigen Features zu versehen.





Die dicht bebauten Städte wurden mit zahlreichen Fahrzeugen und Fußgängern zum Leben erweckt. Natürlich bieten sie auch Verbrechern ein gutes Versteck (oben). Die Navigation in den engen Häuserschluchten ist relativ schwierig. Immerhin erahnt man hier die hohe Fluggeschwindigkeit des AH-64 Apache (unten).

Der Kampfhubschrauber AH-64 Apache wurde bereits mit derart vielen Simulationen geehrt, daß sich nicht nur professionellen Testern die Frage nach dem Sinn einer weiteren Umsetzung stellt. Der englische Hersteller Simis hat versucht, eine Antwort zu finden, und ging mit *Team Apache* etwas über das Standardkonzept einer Helikoptersimulation hinaus. Zusätzlich zu den üblichen Aufgaben eines Piloten und Geschwaderführers übernimmt der Spieler die Seelsorge seiner Untergebenen. Fühlen sich die computergesteuerten Piloten und Waffenoffiziere deprimiert oder überfordert, kann ein aufmunterndes Wort Wunder bewirken. Gegen die objektive Müdigkeit der virtuellen Weggefährten hilft allerdings nur eines: ausschlafen lassen. Aus einem Pool von jeweils etwa fünfzehn Piloten und Waffenoffizieren muß man zu Beginn einer Kampagne die geeignetsten sieben Paare heraussuchen. Als Orientierungs-



Die Piloten und Waffenoffiziere können verängstigt, deprimiert oder einfach nur übermüdet sein. Leider hat man nur dieses Dialogfenster, um sie wieder aufzumuntern.



Das virtuelle Cockpit ist trotz der Funktionsfähigkeit noch weniger zu gebrauchen als das starre Cockpit. Alle notwendigen Informationen kann man dem HUD entnehmen.

hilfe dienen hierbei die kurzen Personalakten, die Informationen über die Leistungen der Individuen im Normalfall, unter Streß, bei Nacht, in unübersichtlichen Situationen etc. beinhalten. Hat man die Truppe schließlich zusammengestellt, bietet *Team Apache* alle Features, die man sich von einer auf Kampagnen basierenden Simulation wünscht. Einige wenige Videosequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte, die von Drogenkartellen in Kolumbien und Separatisten in Lettland handelt. Im Auftrag der Vereinigten Staaten unterstützt der Spieler die jeweiligen Regierungen mit insgesamt sieben Hubschraubern des Typs AH-64 Apache und acht Teams, wobei allerdings maximal sechs Apaches gemeinsam in den Kampf ziehen können. Wieviele Helikopter tatsächlich eingesetzt werden, wer diese fliegt und welche Waffen sie tragen, bleibt dem Spieler überlassen. Innerhalb eines simulierten Tages können durchaus vier verschiedene Einsatzbefehle auf dem Schreibtisch liegen, was den überlegten Einsatz der Ressourcen notwendig macht. Werden Hubschrauber beschädigt, geben 18 Mechaniker ihr Bestes, um sie wieder flugtauglich zu machen. Während sie im Hangar sind, kann man die Maschinen natürlich nicht für Kampfeinsätze verwenden, darüber hinaus wächst mit der Arbeitsbelastung auch die Erschöpfung der Mechaniker. Für die Besatzungen gilt entsprechendes: Je länger sie in der Luft sind, desto schlechter werden ihre Leistungen. Was sich zunächst lediglich als etwas verspätete Reaktion auf Befehle des Spielers äußert, entwickelt sich schnell zum Übersehen feindlicher Ziele oder gar zur Befehlsverweigerung. Gegensteuern kann man nur durch eine gelegentliche Runde Eis oder die bereits erwähnten Gespräche. Leider hat man nur die Wahl zwischen einem strengen und einem freundlichen Unterhaltungston, der Erfolg der gewählten Alternative wird per Zufallsgeneratur bestimmt. Um das Team ständig einsatzbereit zu halten, muß man daher stets einige Piloten in Urlaub schicken – was die schlagkräftige Gruppe von sieben Helikoptern schnell auf vier reduziert.

Eignungstest

Die Kampagne besteht insgesamt aus gerade einmal sechzehn Missionen, mit denen man sich bestenfalls drei Tage lang beschäftigen kann. Auch wenn man extrem ungeschickt vorgeht und in jeder Mission einen Hubschrauber verliert, kann man die Anzahl der zu fliegenden Missionen bestenfalls auf 21 Stück erhöhen. Meistens überlebt nämlich die Besatzung den Absturz und will in der folgenden Nacht abgeholt werden. Da der Apache für solche Rettungsmissionen nicht geeignet ist, eskortiert man einen Transporthubschrauber des Typs Blackhawk durch die Landschaft, der die havarierten Kollegen einsammelt. Sollten die Kollegen den Absturz oder die anschließende Rettung nicht überlebt haben, läßt sich jederzeit Nachschub ordern. Innerhalb von zwölf Stunden kommen die Piloten am Stützpunkt an und stehen mehr oder weniger gut gelaunt zur Ver-

3D-OBJEKTE

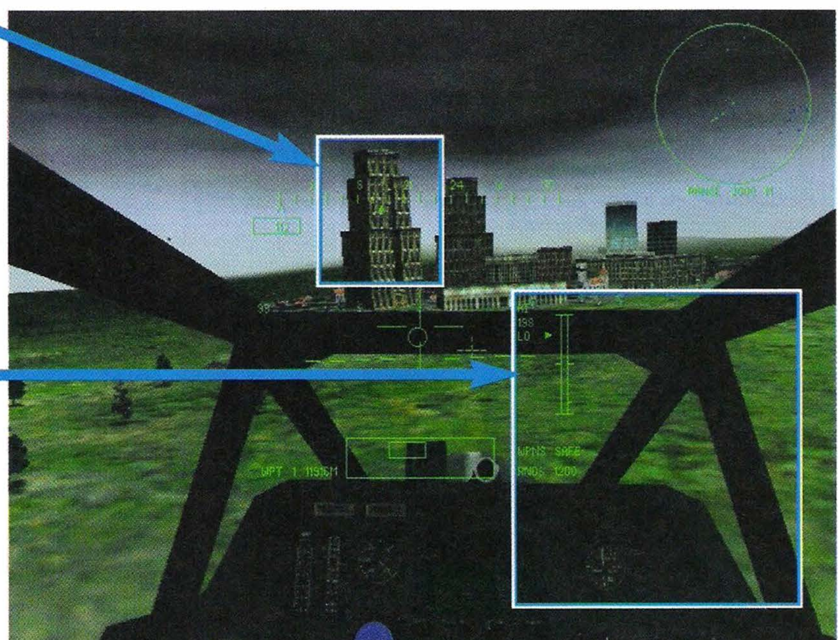


Grafisch kann *Team Apache* vor allem aufgrund der geringen Rechneranforderungen überzeugen. *Longbow 2* sieht auch nicht wesentlich besser aus, braucht aber mehr Leistung. Lediglich *Comanche 3* sieht gut aus und verschlingt keine Hardware.

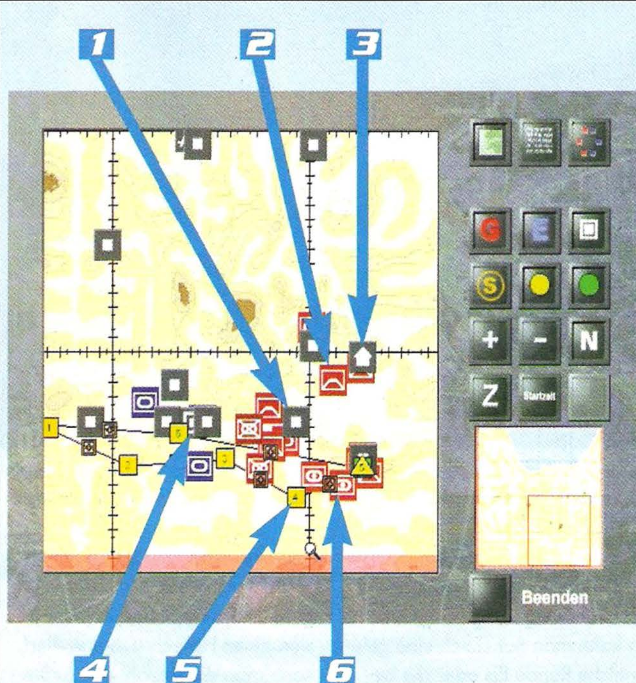
COCKPIT



Das Cockpit ist bei *Comanche 3* detaillierter ausgearbeitet, auch *Longbow 2* schneidet ein wenig besser ab als *Team Apache*. Generell wurde aber auch hier solide gearbeitet.



DETAILS



Primäre Ziele



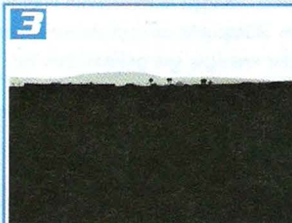
Jeder Kampfeinsatz hat mehrere primäre Ziele, die in jedem Fall zu vernichten sind.

Flughäfen



Reagiert man schnell genug, kann man Flugzeuge noch vor ihrem Start bekämpfen.

Radar



Innerhalb der Reichweite des feindlichen Radars ist man für die Luftabwehr ein leichtes Ziel.

Infanterie



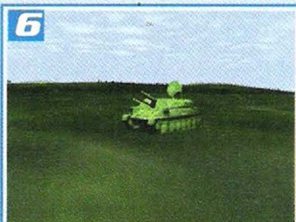
Soldaten, die sich auch eingraben können, stellen machmal eine ernsthafte Bedrohung dar.

Wegpunkte



Die Wegpunkte kann man selbst setzen, die Vorgaben sind aber meist sehr sinnvoll.

Raketen



Aufmerksame Waffenoffiziere bemerken solche Raketenstellungen noch vor einem Abschuß.

fügung. Wie bereits zu Beginn der Kampagne muß man bei der Rekrutierung darauf achten, daß man möglichst motivierte und begabte Soldaten herausfischt. Da man die Besten möglichst von Anfang an in seiner Truppe haben will, sinkt die Qualität des noch auszuwählenden Personals mit jedem Abschuß. Daraus resultiert eine sehr ungewöhnliche Spielbalance: Je mehr Fehler man macht, desto schwieriger wird das Spiel.

Unsichere Daten

Die sonstigen Missionstypen bieten gewöhnlichere Kost. LKW-Verbände sind zu vernichten, der eine oder andere Flugplatz, Luftabwehr-Stellungen und etliches mehr. Eskortaufträge oder reine Verteidigungsmissionen lockern das Spiel auf, auf Action muß man daher – außer in den Rettungsmissionen – nie verzichten. Die einzelnen Missionen wurden zwar recht übersichtlich, aber dennoch ausreichend komplex gestaltet. So ist es beispielsweise nicht möglich, auf dem Weg vom Startplatz zum Einsatzort allen gegnerischen Truppen auszuweichen: Einerseits sind diese auf der ganzen Karte verteilt, andererseits sorgen gegnerische Radarstellungen für stete Unterhaltung. Das möglichst schnelle Vernichten der Radaranlagen und der Luftabwehrstellungen dürfte daher das dringendste Anliegen eines strategisch vorgehenden Spielers sein. Leider gibt die Landkarte, die gleichzeitig auch dem Missionsbriefing und dem Bestimmen von Wegpunkten dient, die Position der einzelnen Verbände nur sehr ungenau an, teilweise sogar komplett falsch. Darüber hinaus gibt es keine Möglichkeit, die eigene Position auf der Karte festzustellen – die altertümliche Navigation nach Geländeformationen erlebt hier eine unerwartete neue Blüte. Dennoch

IM VERGLEICH

Comanche 3 Gold	92%
Longbow 2	75%
Team Apache	73%
Hexagon Kartell *1	73%
AHx-1	72%

Die Qualität der Missionen von *Team Apache* ist vergleichbar mit denen des verkannten *Hexagon Kartells*, das aufgrund seiner mittlerweile veralteten Grafik kräftig abgewertet werden mußte. *AHx-1* und *Longbow 2* bieten einen weniger intensiven, dafür aber weitaus längeren Spielspaß. *Comanche 3*, das mittlerweile in einer Gold-Version vorliegt, fällt etwas aus dem Rahmen, da einerseits der Simulationsgrad niedriger ist und andererseits ein sehr viel höherer Wert auf Action gelegt wird. Hätten die Missionsdesigner von *Team Apache* nicht vor der Zielgeraden schlappgemacht, wäre für ihr Spiel mindestens ein zweiter Platz in diesem Vergleich möglich gewesen.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 1/97

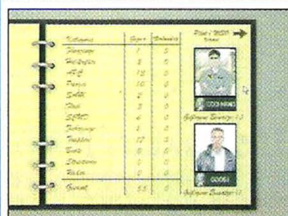




Der Straßen- und Luftverkehr wird in Echtzeit berechnet. So nah sollte man den Gegner nicht vor das Cockpit kommen lassen (rechts). Schäden an den Einzelteilen des Helikopters werden, falls möglich, sichtbar gemacht (unten).

TESTCENTER — Team Apache

PRO & CONTRA





Die relativ menschlichen Eigenschaften des Personals und der Piloten.



Die Grafik ist auch auf durchschnittlichen Spiele-PCs recht flott.





Gut gewählte Texturen, sichtbare Schattenwürfe verbessern Fluggefühl.





Das Schlachtfeld wird nicht missionsübergreifend simuliert.





Nur sehr begrenzte Möglichkeiten, das Personal zu motivieren.





Zu wenige Missionen. Daraus resultiert eine relativ geringe Spielzeit.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 166			Pentium 200MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1²	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Voodoo 2²	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Riva 128	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Rendition	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Ati Rage Pro	Unspielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Power VR ¹	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Mittel

¹ Darstellungsfehler: Rotorblätter — Unspielbar / Mittel / Ruckelfrei / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 166			Pentium 200MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1²	Unspielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Voodoo 2²	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Riva 128	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Rendition	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Ati Rage Pro	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Power VR ¹	Unspielbar	Unspielbar	Mittel	Unspielbar	Mittel	Ruckelfrei	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

¹ Darstellungsfehler: Rotorblätter — Unspielbar / Mittel / Ruckelfrei / Geht nicht

ALLGEMEINES

Kampagnen:
1 Kampagne mit 2 Einsatzgebieten

Missionen:
6 in Kolumbien, 10 in Lettland, 2 Instant Action, 8 Einzelmissionen

Trainingsmissionen
6 Einsätze für Flug- und Waffentraining

Waffen:
Maschinengewehr, 2 Raketentypen, Lenkraketen, Luftabwehrraketen

Anzahl der Gegnertypen:
Aktive Gegner:
3 Flugzeugtypen, 5 Helikoptertypen, 2 Fahrzeugtypen, 2 Schiffstypen, 10 SAM, 4 AAA, 1 Fußtruppentyp

Passive Gegner:
18 Fahrzeugtypen, 1 Raketenstellung, 1 Fußtruppentyp

Schwierigkeitsstufen:
3 verschiedene Stufen.
Niveau von leicht bis fair.

Realismusoptionen:
Flugmodell, Trefferradius, Zerstörbarkeit, Waffenanzahl

Speicheroptionen:
Laden und Speichern zwischen den Einsätzen möglich, unbegrenzte Anzahl der Speicherplätze.

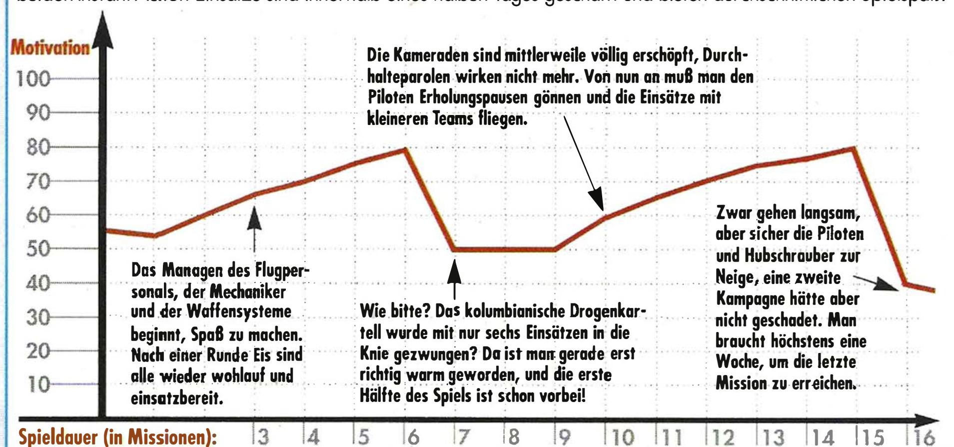
INSTALLATION

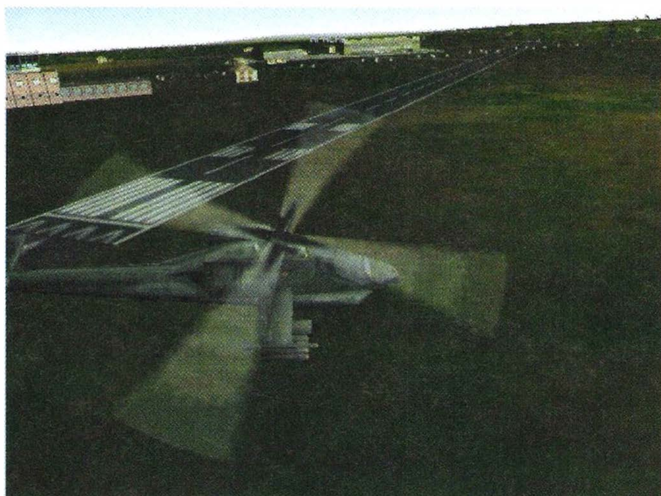
Ladezeiten mit der einzigen verfügbaren Installationsgröße, gemessen auf einem 24x-Laufwerk:

Ladezeiten mit 221 MB:
Mangelhaft

DIE MOTIVATIONSKURVE

Das Motivationsdiagramm beschreibt die Missionen der Kampagne im höchsten Realitätsgrad, aber mit eingeschaltetem Radar. Die acht Einzelmissionen (die sich mit Optionen wie Wetter, Tageszeit etc. variieren lassen) und die beiden Instant Action-Einsätze sind innerhalb eines halben Tages geschafft und bieten durchschnittlichen Spielspaß.




Die weitläufigen Gelände vieler Flughäfen bieten den Gegnern viele Angriffsflächen. Vor allem in der Nacht sind solche Gebiete nur sehr schwer zu verteidigen.



Im Vollbild-Modus des Cockpits informieren Warnlampen über den Zustand des Hubschraubers. Das Kamerafenster dient in diesem Augenblick der Navigation.

ist das Missionsdesign im Durchschnitt sehr gelungen. Zwar vergehen gerade in Lettland auf dem Weg zwischen dem Startplatz und dem Einsatzort sehr viele langweilige Minuten, dort wird dann aber meist Ansprechendes geboten. Nur in sehr wenigen Fällen geschieht wie in Rettungsmissionen nichts. Eine halbe Stunde vor einem Transporthelikopter zu fliegen, ohne einen einzigen Feind zu sichten, gehört sicherlich nicht zu den aufregendsten Möglichkeiten des Zeitvertreibs. Immerhin kann man nach dem Erreichen des Missionsziels den Einsatz abbrechen und sich so den langen Rückflug ersparen.

Kriegsmüdigkeit

Die Nutzung der Fähigkeiten des AH-64 Apache fällt im Vergleich zu Spielen wie *Longbow 2* sehr leicht. Obwohl man sich um Kleinigkeiten wie das Scharfmachen der Waffensysteme kümmern muß, kommt man mit etwa zehn Tasten sowie einem 3-Achsen-Joystick aus. Man muß sich allerdings erst einmal daran gewöhnen, daß man nicht direkt bestimmt, was die virtuellen Kameraden tun. So kann es durchaus vorkommen, daß der eigene Waffenoffizier nicht auf das nächste Ziel schaltet – sei es aus Müdigkeit, Blindheit oder wegen einer schweren Verletzung. Auch die Flügelmänner reagieren nicht sofort auf den Tastendruck des Spielers, sondern nehmen lediglich seinen Wunsch zur Kenntnis. Die Effizienz, mit der man dennoch seine Einsätze angehen kann, ist erstaunlich. Eine Gruppe von vier oder sechs Helikoptern kann ganze Kompanien vernichten, ohne eigene Verluste erleiden zu müssen. Entsprechend niedrig ist der Simulationsgrad des gesamten Spiels. Auch wenn der Realitätsgrad auf das höchste Niveau gestellt ist, kann der Hubschrauber noch problemlos von einem Einsteiger geflogen werden. Die Treffsicherheit und der Wirkungsradius der Waffen wurden benutzerfreundlich genug gestaltet, um jede Mission mit der Waffenladung zweier Apaches bestehen zu können.

Neben dem Kampagnen-Modus gibt es auch Einzelmissionen. Aus der Fülle von Einstellungen, mit denen man das Wetter, die Tageszeit, den Schwierigkeitsgrad, die Landschaft und etliches mehr den eigenen Vorstellungen anpassen kann, resultieren genau die acht verschiedenen Einsatztypen, die auch den Kampagnenmissionen zugrundeliegen. Schließlich gibt es noch den Instant Action-Modus, bei dem im Abstand von circa drei Kilometern die verschiedenen Zieltypen positioniert sind. Da alle in *Team Apache* vorhandenen Missionen vom Programm nicht verändert werden, gibt es kaum Gründe, die Kampagne oder die Einzelmissionen mehrmals zu spielen. Zwar gibt es einen sehr mächtigen Missionseditor, jedoch ist die Herausforderung und die Spannung einer selbst erstellten Mission denkbar gering. Simis versucht mit einer durchaus sehenswerten Grafik-Engine, für den kurzen Spielspaß zu entschädigen. Wettereffekte und dynamische Lichtverhältnisse bringen ebenso Leben in die kolumbianische und lettische Landschaft wie der bewegte Straßenverkehr oder die herumlaufenden Soldaten. Vereinzelte Städte laden zum Häuserkampf ein, und Hügellandschaften bieten den Apaches gute Verstecke. Die Geschwindigkeit der Grafik-Engine ist trotz alledem noch ausreichend schnell, um ein Gefühl für das Flugverhalten, die Geschwindigkeit und die Flughöhe zu vermitteln. Noch vor einem halben Jahr wären solche Leistungen unvorstellbar gewesen, selbst Jane's Parade-Simulation *Longbow 2* zeigte nur öde Wüstenlandschaften. Dennoch ist Simis' Grafik-Engine, die auch in *Xenocracy* und *Missing in Action* Verwendung fand, keineswegs die Krönung der Schöpfung. Empires *Apache Havoc* kann bei gleicher Darstellungsgeschwindigkeit wesentlich mehr Details berechnen und schenkt auch Kleinigkeiten wie der Luftverwirbelung größere Aufmerksamkeit. Die Performance ist jedoch beinahe unglaublich: Selbst auf einem Pentium 100 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleunigerkarte kann man *Team Apache* ohne Geschwindigkeitsprobleme spielen.

Harald Wagner ■

STATEMENT



Auch wenn die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers äußerst beschränkt sind, bringt das Management der virtuellen Kameraden eine Menge Spielspaß. Vor allem die Fehleranfälligkeit demotivierter oder übermüdeter Piloten ist ein neues und hochinteressantes Feature. Der einzige wirkliche Minuspunkt von *Team Apache* ist die Anzahl der integrierten Missionen. Da sich die Missionen bei einem Neubeginn der Karriere nicht verändern, gibt es keinen vernünftigen Grund, *Team Apache* mehrmals zu spielen. Selbst bei großzügigster Zählweise kommt man nur auf dreißig Missionen – und das ist gerade für eine actionorientierte Helikoptersimulation bei weitem zu wenig.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 221 MB

RECOMMENDED
Pentium 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 221 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo) Rendition (Redline)

RANKING

Flugsimulation

Grafik	77%
Sound	58%
Handling	84%
Multiplayer	73%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-

Tribal Rage

Klischee-Vorstellung

Tausende und Abertausende von Orcs, Mammut-Panzern, Zerglings, Cyborg-Schäferhunden, Grunzern und Dragonern haben Sie bereits auf dem Gewissen – da kommt's auf die paar Biker, Amazonen und Anarchisten auch nicht mehr an: Die Hardcorestrategen von Talonsoft versuchen sich an seichter Endzeit-Echtzeit.

Wie bitte, die Gralshüter rundenorientierter Abhandlungen geschichtsträchtiger Ereignisse (unter anderem *Die große Schlacht von Gettysburg*) lassen sich tatsächlich dazu herab, ein Programm ohne Sechsecke auf den Markt zu bringen? Das hätten sie mal lieber bleiben lassen – nicht nur, weil die Goldgräberzeiten im *C&C*-Land längst vorbei, die Claims längst abgesteckt und Großgrundbesitzer wie Blizzard oder Westwood technologisch um Lichtjahre voraus sind. In diesem Geschäft überleben nur die Stärksten – wie in der „Story" von *Tribal Rage*, das im Jahr 2030 spielt. Sie wissen schon: verwüstete Städte, randalierende Banden, Plünderungen und so. Übriggeblieben sind sechs verwegene Gruppen, die die amerikanische Trash-Kultur auch nach der Apokalypse weiterpflegen. Easy Rider und Trucker sind genauso dabei wie Elvis-Doppelgänger, Totenkult-Verehrer, Terminatoren, Wohnwagen-Touristen und schwerbewaffnete Ladies im Lara Croft-Format. Deren Radaranlagen, Kasernen, Nachschub-Depots (ersetzen aufgebrauchte Munition), Krankenhäuser, Motorräder, Raketenwerfer-bestückte VW Käfer, herumstaksende Cyborgs und herumballernde Omis müssen nicht erst langwierig erforscht und produziert werden. Eingekauft wird einfach per Mausklick – und zwar mit den Credits, die Ihnen Ihre Eisenerz-Minen liefern.


Mit dem Editor gleichen Sie die Einfallslosigkeit der mitgelieferten Missionen aus.


Planet Hollywood: Die Stadtteile von L.A. dienen als Schauplätze der Kampagne.


Verschanzte Einheiten in Gebäuden lassen sich nur durch Dauerbeschuß eliminieren.

Ja, wo laufen sie denn?

Die rund 30 separat anwählbaren Einzelspieler-Missionen stehen in keinerlei Zusammenhang und finden auf 2D-Wüsten- und Grasflächen statt; als Hindernisse wurden den Fabrikanlagen und Felsen eingezogen. Ihr Job: „Vernichten Sie sämtliche Gegner und/oder besetzen Sie alle Gebäude" – so einfach kann das Leben eines Missions-Designers sein. Die Kampagne hat den gleichen schlichten Charme und sieht die allmähliche Eroberung einzelner Stadtteile von Los Angeles vor. Entsetzt vom kreativen Offenbarungseid des Entwicklerteams beschließen Sie, Ihre eigenen Karten zu gestalten und die Einheiten Ihren Vorstellungen anzupassen – mit dem Editor kein größeres Problem. Ein echtes Problem hingegen: Von zehn losgeschickten Einheiten kommen im Schnitt nur sieben bis acht überhaupt an; den Rest darf man anschließend an verwinkelten Stellen auflesen. Andere Schützlinge wiederum weigern sich standhaft, Ihren Anweisungen Folge zu leisten. Kein Zweifel: Bugs! Viele häßliche kleine und große dieser Art haben wir in *Tribal Rage* entdeckt – von Routefinding-Macken bis hin zu Programmabstürzen. Für derlei Schlampereien kann es nur zwei Erklärungen geben: Entweder hat der Hersteller bewußt ein halbfertiges Spiel in die Läden gestellt, oder beim Beta-Test hat man's nicht ganz so genau genommen. Im ersteren Fall sollte Talonsoft sich selbst, im zweiteren die Qualifikation der Test-Abteilung in Frage stellen.

Petra Maueröder



Jede gekaufte Einheit erscheint augenblicklich neben dem Hauptquartier. Die kleinen Quadrate rechts unterhalb der Gesundheits-Balken symbolisieren den Munitions-Vorrat.

STATEMENT

Hallo' *Tribal Rage*-Käufer! Ihr wollt nicht auf weitere Rufschädlingsbekämpfungsmittel (sprich: Patches) warten? So entfernt Ihr zuverlässig **alle** Bugs in *Tribal Rage*: Start-Button/Einstellungen/Systemsteuerung/Software/Deinstallieren/Tribal Rage. Spaß beiseite: Nicht nur mit fahrlässigen Programmfehlern setzt Talonsoft seinen guten Namen aufs (Echtzeitstrategie-)Spiel: Schaurige Grafik, faktisch nicht vorhandene Künstliche Intelligenz und höchst passive Computergegner – welchen Sinn macht da noch ein guter Editor? Wen Echtzeit-Entzugserscheinungen plagen, der bekämpft sie derzeit am effektivsten mit gediegenem Innovations-Leergut wie *Dominion* oder *Dune 2000*.

SPECS & TECS

SVGA	Single-PC	1
VGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 85 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 85 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	40%
Sound	55%
Handling	40%
Multiplayer	55%
Spielspaß	**27%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Talonsoft
Preis	ca. DM 80,-

Adrenix



In guter alter Descent-Manier kämpft man sich von einem Tunnel zum nächsten.

Adrenix ist der Name einer tödlichen Droge, die jeden Soldaten in puncto Kampfstärke, Widerstandskraft und Schmerzunempfindlichkeit zu Höchstleistungen führen soll. Der Nachteil an dem Wunderelixier ist allerdings, daß als Nebenwirkung der Tod auf den Probanten wartet. In der Rolle des Top-Piloten Scott Griffin nehmen Sie den unfairen Kampf gegen die aufgeputschten Widersacher auf, um der Diktatur der allmächtigen Forschungsgesellschaft MedTech ein Ende zu bereiten. Was sich im ersten Augenblick wie ein spannendes Adventure anhört, ist in Wirklichkeit ein reinrassiges 3D-Actionspiel, das sich auf jeden Fall den Vergleich mit hochkarätigen Megahits wie *Descent* und *Forsaken* gefallen lassen muß. Auch hier müssen Sie in 24 verschiedenen Missionen unzählige Gegnertypen aus dem Weg räumen und nebenbei noch das eine oder andere knifflige Puzzle lösen. *Adrenix* kann den beiden anderen Vertretern des Genres jedoch auf keinem Fall das Wasser reichen. Selbst unter der optionalen Direct3D-Beschleunigung erscheinen die verzweigten Tunnellabyrinthe sehr spartanisch, und bei den Schußwechseln haben die Programmierer darüber hinaus auf effektvolle Expolsionen verzichtet. Passend dazu erweist sich auch die Geräuschkulisse, die eher an einen Arcade-Shooter aus der guten alten C64er-Zeit erinnert. Gerade im Hinblick auf den bevorstehende Release von *Descent 3* kann *Adrenix* höchstens als kleines Trostpflaster für die Wartezeit bis dahin dienen.

(jm) ■

RANKING

Spielspaß	41%

INFO

Playmates, Action, Preis DM 79,95

Alien Earth



Ständig auf der Flucht, versucht Ihr Held, den Untergang der Erde zu verhindern.

Die Erde ist dem Untergang geweiht, denn eine Bande Aliens namens Raksha hat sich unseren Heimatplaneten als neuen Lebensraum ausgesucht. Erschwerend kommt hinzu, daß sich die menschliche Rasse bis auf ein paar Überlebende selbst fast ausgerottet hat. Für die feindlich gesonnenen Außerirdischen ist es somit ein leichtes Unterfangen, die letzten Überlebenden in ihre Gewalt zu bringen und als Sklaven in einem Reservat zu halten. Fern jeder Zivilisation nehmen Sie mit dem Helden Finn einen schier aussichtslosen Kampf auf, denn die Invasoren haben sich ausgerechnet ihn als Jagdbeute ausgesucht. Doch neben dem nackten Überleben gilt es, ein wesentlich höheres Ziel zu verfolgen: die Befreiung der Erde aus der Tyrannei der Eroberer. Aus der gut durchdachten Hintergrundgeschichte haben es die Programmierer von Playmates leider nicht geschafft, ein packendes Abenteuer zu basteln. In einer Mischung aus Adventure, Action- und Rollenspiel steuern Sie Finn aus der Vogelperspektive durch die Jagdgründe der Aliens. Auf Ihrem Weg sammeln Sie einen Gegenstand nach dem anderen auf, so daß das Inventar bereits nach ein paar Minuten sehr unübersichtlich wird und das Kombinieren einzelner Items unnötig erschwert. Die relativ starren Bewegungsachsen von Finn tragen ebenfalls dazu bei, daß kein flüssiger Spielfluß zustande kommt und somit die angestrebte Langzeitmotivation eines Adventures auf der Strecke bleibt.

(jm) ■

RANKING

Spielspaß	42%

INFO

Playmates, Action-Adventure, Preis: DM 79,95

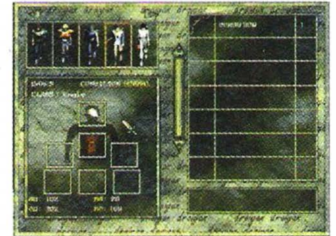
Was die Firma CDV von ihrer letzten Einkaufstour in Korea mitbrachte, erinnert auf Screenshots an eine Mischung aus Diablo und Final Fantasy VII. Ob die spielerischen Qualitäten des importierten Rollenspiels diesem Vergleich ebenfalls standhalten können, steht auf einem anderen Blatt.

Droiyan

Schonkost



Ein quadratisches Raster zeigt den Bewegungsradius der aktiven Spielfigur an. Alle Kämpfer kommen nacheinander zum Zug - auch wenn kein Gegner in Reichweite ist.



Schön gemacht: Der Ausrüstungsbildschirm ist übersichtlich und zweckmäßig.



Zwischen den Schlachten wird für teueres Geld in solchen Shops eingekauft.

Zwischen den guten und den bösen Göttern der Welt Icarus tobt ein Krieg. Als nach sieben langen Jahren immer noch kein Sieger feststeht, einigen sich die verfeindeten Lager auf eine Entscheidung per Schiedsspruch: Die Sterblichen sollen bestimmen, wer in Zukunft den Ton auf Icarus angibt. Da der Mensch einen naturgemäßen Hang zum Guten hat, fällt die Entscheidung auf Tetheus – einen Unsterblichen, der stets gnädig zu allen Kreaturen war. Sein Erzfeind Ercanet will sich mit der Entscheidung aber nicht abfinden und hetzt aus Rachegelüsten eine Armee dunkler Spießgesellen auf die friedlichen Bewohner von Icarus. Gerüchte besagen, daß dem jungen Krieger Droiyan von Tetheus die Macht verliehen wurde, die Invasion zu stoppen. Dem ist das zwar neu – aber er macht sich trotzdem auf den Weg: In 29 Schlachten müssen er und seine Weggefährten triumphieren – erst dann kehrt wieder Ruhe ein. In *Droiyan* steuern Sie den gleichnamigen Helden über eine isometrische, an *Diablo* erinnernde Landschaft. Bis zu sieben freiwillige Helfer kann Droiyan dabei mitnehmen. Der Weg, den die aus Magiern, Kriegern und Bogenschützen bestehende Party einschlagen muß, ist – ähnlich wie in *Final Fantasy VII* – streng linear vorgegeben. Sogar der Ablauf aller Schlachten ist genau genommen immer der selbe: Zuerst darf man sich in einem Dorf oder einer Stadt mit Waffen und Heiltränken eindecken (je nach Geldbeutel) und wird anschließend unter irgendeinem Vorwand in die Pampa geschickt. Von da an wird in einen rundenbasierten Kampf-Modus gewechselt, der mit seinem Gitternetz-Aktionspunkte-System wie eine Mixtur aus *DSA* und *Fantasy General anmutet*. Im Ansatzpunkt besitzt das Kampfsystem durchaus einen gewissen Witz: Ein Gitternetz um den aktiven Helden zeigt den Aktionsradius an. Per Mausklick wird der Held in die Nähe eines Schurken verfrachtet, wo er entweder einen Zauberspruch, eine normale Attacke oder eine sogenannte Spezialtechnik anbringen darf. Wahlweise darf auch kurz verschnauft werden, was dem Gesundheits- und Manabalken zugute kommt. Es lohnt sich aber, aktiv zu bleiben – denn nur wer fleißig auf die (zumeist unterlegenen) Gegnerscharen eindrischt, wird mit Erfahrungspunkten belohnt, die sich mit der Zeit auf Körperkraft oder Magie niederschlagen. In wahllos herumstehenden Kisten warten außerdem zahlreiche Boni wie Waffen, Rüstungen oder Goldstücke auf den Spieler.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT



Droiyan enthält einige gute Ansätze, hat aber stark unter seiner strikten Linearität und seinem halbgaren Kampfsystem zu leiden. Wenn ein Spiel schon zu 90% aus Kampf-Modus besteht, so sollte der wenigstens perfekt sein. Und davon ist *Droiyan* wirklich meilenweit entfernt: Die Stärkeverhältnisse zwischen Magiern, Kriegern und Monstern sind unausgewogen, die Mausbedienung ist schlecht durchdacht, und die langatmigen, rundenbasierten Kämpfe machen leider nur in den ersten Spielminuten wirklich Spaß.



So grafisch spektakulär wie diese „Fire Wall" sind nur die wenigsten Zaubersprüche.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 130 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 130 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	55%
Sound	35%
Handling	35%
Multiplayer	- %
Spielspaß	40%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	CDV
Preis	ca. DM 80,-

Hopkins FBI


Ein Adventure zum Abgewöhnen.

Hopkins FBI stellt schon etwas Besonderes dar, wenn auch nicht gerade im positiven Sinne. Wie es der Name schon verrät, steuern Sie in dem Adventure den FBI-Agenten Hopkins.
Auf der Suche nach dem entflohenen Gangster Bernie Berckson bewegen Sie den Spezial-Agenten mit mehr oder weniger mühsamen Mausklicks durch den Großstadtdschungel. Um bei der Suche überhaupt eine Aussicht auf Erfolg zu haben, müssen Sie so gut wie jeden Quadratzentimeter des vorbeiscrollenden Hintergrundes Pixel für Pixel abklicken und dabei hoffen, auf den einen oder anderen Gegenstand zu treffen. Ganz im Stil eines Quentin Tarantino-Streifens (*Pulp Fiction*) sind dagegen die Comic-Zwischensequenzen des Abenteuers geraten, so daß die Altersfreigabe ab 18 Jahren wirklich angemessen ist. Aber selbst für einen hartgesottenen, volljährigen Spieler wirken die blutigen Einspieler oft wie ein Schlag in die Magengrube, und es drängt sich der Verdacht auf, daß die Programmierer hier die Chance gesehen haben, ihr Zielpublikum zu erreichen. Sicherlich weist die Agentengeschichte auch einige Lichtblicke auf, denn die Dialoge mit anderen Personen überlassen Ihnen bei der Auswahl der Fragen und Antworten oft den Freiraum für wirklich witzige Reaktionen. Im ganzen betrachtet wird *Hopkins FBI* jedoch auf keinen Fall einem spannenden und witzigen Detektivabenteuer gerecht. Spiele wie *Baphomets Fluch* oder *BladeRunner* bieten einen vielfachen Spielspaß und kosten auch nur ein paar Mark mehr. (jm) ■

RANKING
Spielspaß 10%
INFO
Kult, Adventure, Preis: DM 49,95

Baseball 3D 1998


Baseball 3D läuft nur mit 3D-Karte.

Mit über 20.000 Animationsphasen, digitalisierten Porträts und einer Komplettlizenz der amerikanischen Profiligen versucht Microsoft, sich von den wenigen Mitbewerbern zu unterscheiden. Leider wurde auf einen Trainings-Modus verzichtet, und das Spiel selber beschränkt sich auf drei bzw. vier Variationen des ersten Wurfs sowie des Abschlags. Auf das taktische Verhalten und das Zusammenspiel der Fänger oder Läufer hat man keinerlei Einfluß. (hw) ■

RANKING
Spielspaß 58%
INFO
Microsoft, Sportspiel, Preis: ca. DM 100,-

DSF Football 98


Der aktive Spieler ist kaum erkennbar.

Saisondaten von 97, ein leicht überarbeitetes Interface und ein rundum gelungenes deutschsprachiges Handbuch unterscheidet *DSF Football 98* vom Vorgänger. Die Grafik ist noch immer extrem langsam, und das Überarbeiten des Spielbuchs wurde ebenfalls nicht vereinfacht. Da die Eingriffsmöglichkeiten während der Spielzüge beschränkt sind, besteht das Spiel hauptsächlich aus der Auswahl der vermeintlich geeigneten Angriffs- oder Verteidigungsformation. (hw) ■

RANKING
Spielspaß 46%
INFO
Sierra, Sportspiel, Preis: ca. DM 90,-



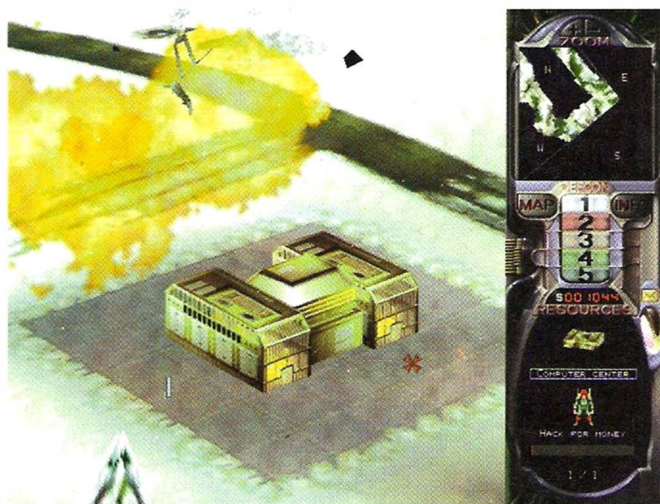
Und es wächst doch noch zusammen, was nicht unbedingt zusammengehört: Echtzeit-Strategie und 3D-beschleunigte Grafik feiern in Wargames ein gelungenes Miteinander. Doch versierte Taktiker suchen nach anderen Qualitäten als nur hochauflösenden Transparenzeffekten – und das könnte für Wargames zu einem Problem werden.

Wargames

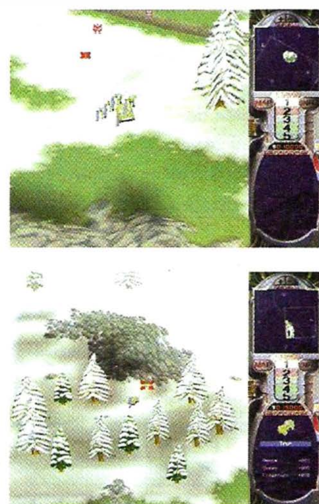
Computerfehler

Bei *Wargames* handelt es sich um ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel. Zunächst baut man sich eine Basis, produziert eine kleinere Armee militärischer Einheiten und macht sich auf die Suche nach dem Gegner. Mittels eines E-Mail-Systems erhält man pro Mission zwei bis drei Teilaufträge. Diese dienen im allgemeinen als Hinweis, welche Brücke als nächstes zu befreien sei oder wo sich die gegnerische Basis vermutlich befindet. Sobald man bestimmte Wege benutzt oder eine vorgegebene feindliche Einheit zerstört hat, schickt das zugrundeliegende Drehbuch eine E-Mail mit der nächsten Anweisung. Oftmals ist man besser beraten, die Vorgaben einfach zu mißachten und statt dessen der eigenen Logik zu folgen. Beispielsweise wird man zu Beginn einer Mission oftmals in aufreibende Schlachten geschickt. Legt man statt dessen die gegnerische Waffenfabrik lahm, kommt zwar das Drehbuch durcheinander, die folgenden Schlachten sind aber wesentlich ressourcenschonender zu gewinnen. Wie in jedem besseren Echtzeit-Strategiespiel ist auch in *Wargames* das Ressourcenmanagement von großer Bedeutung. Allerdings – und das ist nicht mehr ganz zeitgemäß – gibt es in *Wargames* nur eine einzige Ressource: das Geld.

Zu Beginn einer jeden Mission verfügt man über eine kleine Summe Bargeld, einige Militäreinheiten und einen Mechaniker. Diesen sollte man sofort anweisen, eine Kaserne aufzubauen, in der nach einer kurzen Bauzeit Fußtruppen, weitere Mechaniker sowie Hacker „in Auftrag" gegeben werden können. Auf der Landkarte sind vereinzelt Computercenter aufgebaut, in denen sich diese Hacker den Zugang zu Banken erschleichen können. In kleinen Summen wird das so gefundene Geld auf das Konto des Spielers überwiesen. Nachdem eine vom Programm festgelegte Menge Geld abgesaugt wurde, ist das Computercenter „leer" und man muß sich auf die Suche nach einem weiteren Center begeben. In kaum einer Mission existiert ein Überfluß an Geldbeständen, daher muß man sich sorgsam überlegen, wie man seine Barschaft einsetzt. Unverzichtbar ist die Waffenfabrik, in der Panzer bzw. Kampfroboter hergestellt werden. Circa fünfzig Einheitentypen verlocken in den späteren Missionen zum Ausgeben des knappen Geldes, wobei wirklich jede Einheit ihre Daseinsberechtigung hat. Die Stärken und Reichweiten der Waffen, die Panzerungen und die Bewegungsgeschwindigkeiten sind derart unterschiedlich, daß man sich sehr genau überlegen muß, welche Einheiten der gewählten Strategie am besten dienen. Bereits eine einzige Fehlinvestition kann den Erfolg der Mission gefährden, man wird eine Mission daher oftmals neu starten müssen. Die wirklich optimale Einheit gibt es allerdings nicht. In keiner Mission kann man über Fahrzeuge oder Fußtruppen verfügen, die der stärksten gegnerischen Einheit über-



Die Gebäude machen eigentlich einen recht detaillierten Eindruck. Schade nur, daß man trotz der Unterstützung von 3D-Grafikkarten nur in zwei Stufen zoomen kann.



Die Winterlandschaft wirkt auf Dauer vielleicht doch ein wenig trist.

legen sind. Der Raketenwerfer beispielsweise, ein flinkes Fahrzeug mit einer Waffenreichweite größer als der Sichtradius (!), taucht erst sehr spät im Baumenü auf. Nämlich genau dann, wenn die Gegenseite Geschütztürme besitzt, die wesentlich schneller und weiter schießen. Jeder Angriff bedeutet daher den Verlust mindestens eines teuer bezahlten Raketenwerfers. Um dies zu verhindern, kann man in die Rüstungsforschung investieren. In einem separat zu erbauenden Forschungszentrum kann man weitere Hacker beschäftigen, die an der Verbesserung der drei Fahrzeugeigenschaften Panzerung, Geschwindigkeit und Feuerkraft arbeiten. In Schritten von 20 Prozentpunkten erhöht sich der jeweilige Wert, sobald ein Hacker eine fest vorgegebene Zeit daran geforscht hat. Es profitieren augenblicklich alle Einheiten von den Verbesserungen, also auch bereits fertig gebaute Fahrzeuge. Drei weitere Arbeitsplätze stehen für die Reduzierung dieser drei Eigenschaften auf der Gegenseite zur Verfügung. In jedem der sechs Forschungsgebiete kann man immer nur einen Hacker arbeiten lassen, was über kurz oder lang stets dazu führt, daß jede Kriegspartei alle sechs Stellen besetzt und sich somit ein Gleichgewicht bei Null einpendelt. Die Arbeitsgeschwindigkeit der Forscher wird leider nicht beeinflußt: Auch wenn die erste Handlung das Erforschen der eigenen Geschwindigkeit ist, kann man keinen ausreichend großen Vorsprung erzielen, um ein solches Gleichgewicht zu verhindern. Ärgerlicher als die gelegentlichen Schwächungen der eigenen Einheiten ist das viele Geld, das auf diese Weise vergeudet wird: Bis zu fünfzig Prozent der eigenen Geldmittel muß man in Forschungszentrum und Hacker investieren, um letztendlich doch nicht mehr als ein Gleichgewicht des Schreckens zu erhalten.

Schwer von Begriff

Dank der Computercenter und des bargeldlosen Zahlungsverkehrs konnte *Wargames* auf den Transport von Ressourcen verzichten. Mit der Intelligenz der Sammler, die so manchem *C&C*-Spieler bereits graue Haare gekostet hat, steht und fällt oftmals der Spielspaß eines Echtzeit-Strategiespiels. Die Lücke, die der Verzicht auf Sammler hinterlassen hat, füllt in *Wargames* die Familie der Militärfahrzeuge. Rad- und Kettenpanzer aller Größen legen ein ungewöhnliches Verhalten an den Tag: Jede Gelegenheit zur Arbeitsverweigerung findet Anwendung, jede Brücke wird blockiert und jeder Umweg genutzt. Bei dem Versuch, einen Trupp von zwei Infanteristen und zwei Fahrzeugen in die Basis des Spielers zu lotsen, kommt in so mancher Mission nur eine (leicht zu bekämpfende) Hälfte an, die andere Hälfte hängt in einer Felsenformation oder einem Zaun fest.

Einseitig begabt

Die Spieldesigner scheinen sich der Schwächen der Künstlichen Intelligenz durchaus bewußt zu sein, schließlich kommt das Leveldesign stets der gegnerischen Seite zugute. Auf der gesamten Karte sind feindliche Einheiten jeder Stärke verteilt, wichtige Gebäude wie Kasernen oder Waffenfabriken sind meist doppelt vorhanden, und die Computercenter der PC-Seite sind garantiert leicht zu verteidigen. Erstaunlicherweise ist die KI nicht einmal in der Lage, eine unhaltbar gewordene Basis zu verlegen oder wenigstens zerstörte Gebäude zu ersetzen. Die Vernichtung aller feindlicher Waffenfabriken führt daher garantiert zu einem sorgenfreien Leben, noch bevor das eigentliche Missionsziel erreicht wurde. Jedenfalls, solange man die Augen aufhält: Ein einzelner Infanterist kann nämlich problemlos einen Konvoi von zwanzig riesigen Kampfrobotern vernichten. Ist der besagte Konvoi gerade auf Reisen, ist er mit dem Umgehen von Hindernissen derart beschäftigt, daß Angriffe auf Mitglieder der Gruppe unbemerkt bleiben. Erst wenn ein Fahrzeug am Ziel angekommen ist oder die Fahrt aufgegeben hat, antwortet es auf Feindfeuer.
In einem Interview mit einem amerikanischen Onlinemagazin betonten die Entwickler von *Wargames* die Fairneß, mit der sie das Programm ausgestattet haben wollen. Obwohl das Programm zwangsläufig die Positionen aller Einheiten genau kennt, darf jede Partei nur Objekte im Sichtbereich der eigenen Einheiten sehen. Offenbar fand dieses Versprechen tatsächlich seinen Weg in das Spiel: Wird eine Einheit mit kleinem Sichtradius aus einer größeren

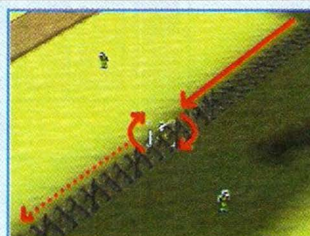


Gekämpft wird nicht nur mit Luft- und Bodeneinheiten. Auch riesige Kreuzer mit großer Feuerkraft können bei Wargames in die Schlacht geschickt werden.

ROUTEFINDING



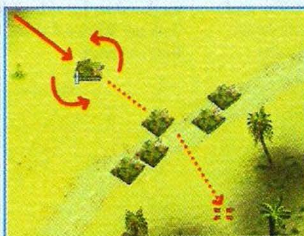
Zwei nahe beieinander stehende Gebäude stellen eine Falle dar. In den Zwischenraum gefahrene Einheiten finden keinen Ausgang mehr.



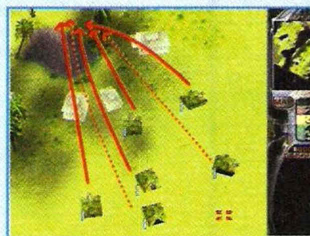
Infanteristen bleiben an Zäunen hängen. Auch wenn der Weg schräg zum Zaun verläuft oder das Ende in der Nähe ist, sind sie nicht mehr zu bewegen.



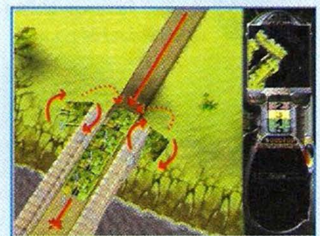
Sind mehrere Einheiten der Meinung, ein Ziel nicht erreichen zu können, verdrängen sie sich gegenseitig und kommen nicht zum Stillstand.



Stehende oder schießende Einheiten machen grundsätzlich keinen Platz für nachfolgende Einheiten, die daher manches Ziel nicht erreichen.



In größeren Gruppen verweigern einige Einheiten den Befehl. Da man nicht immer alle Objekte sehen kann, gehen viele auf dem Weg verloren.



Bildet sich ein Stau, suchen sich Fahrzeuge alternative Wege und bleiben dabei oftmals stecken. Nach kurzer Zeit geben sie einfach auf.

TESTCENTER — Wargames

PRO & CONTRA


Sehr viele verschiedene Einheiten sorgen beim Spieler für die Qual der Wahl.


Der hohe Schwierigkeitsgrad gibt ausdauernden Naturen lange zu kämpfen.


Zum ersten Mal echte Dreidimensionalität in einem Strategiespiel




Trotz einer einfachen Bedienung kann man vielfältige Befehle geben.


Außergewöhnliche Story mit Anlehnung an einen Kinoerfolg der achtziger Jahre


Es gibt nur eine Ressource, kein Aufbau von Wirtschaftskreisläufen.


Nur sehr wenige Strategien führen zum Erfolg. Der Spieler hat wenige Freiheiten.


Der Computergegner besitzt grundsätzlich mehr Geld und mehr Einheiten.


Der Computergegner verfügt über technisch überlegene Waffensysteme.


Routenfindung ist nicht ideal gelöst. Fahrzeuge bleiben an Gebäuden hängen.



IM VERGLEICH

	KRITERIEN	Wargames	StarCraft	C&C: Alarmstufe Rot
GRAFIK	640x400	Nein	Nein	Ja
	640x480	Ja	Ja	Ja
	800x600	Nein	Nein	Nein
	1.024x768	Nein	Nein	Nein
	Farbtiefe	HiColor (65.000 Farben)	256 Farben	256 Farben
AUSSTATTUNG	Missionen	2x15	30	28 (2x14)
	Kampagnen	2	3	2
	Karten-Editor	Nein	Ja	Ja
	Mission-Editor	Nein	Ja	Nein
	Einheiten	Ca. 100	Ca. 35	48 (2x24)
	Gebäude	Ca. 8	Ca. 45	42 (2x21)
	Ressourcen	Geld	Mineralien, Vespin-Gas, Versorgungseinrichtungen	Tiberium, Energie
	Schwierigkeitsstufen	–	–	3
	Gebäude-Upgrades	Ja	Ja	Nein
	Gebäude reparieren	Ja	Ja	Ja
	Gebäude verkaufen	Ja	Nein	Ja
	Völker	2	3	2
	Nebel des Krieges (Fog of War)	Ja	Ja	Nein
	Gleichzeitig markierbare Einheiten	Unbegrenzt	12	Unbegrenzt
	Gruppieren von Einheiten	Ja	Ja	Ja
	Sammelpunkte	Nein	Ja	Nein
	Mehrere Einheiten gleichzeitig produzierbar?	Ja	Ja	Nein
	Wegpunkte	Nein	Ja	Nein
	Patrouillen	Ja	Ja	Nein
	Bewachen-Modus	Nein	Ja	Ja
	Rückzug anordnen	Ja	Nein	Nein
	Formationen	Nein	Nein	Nein
	3D-Gelände	Ja	Ja (drei Höhenstufen)	Nein
	Line of Sight	Ja	Ja	Nein
MULTIPLAY	Multiplayer-Modi	1	11	1
	Erforderliche CD-ROMs	1 insgesamt.	1 pro acht Spieler	1 pro Spieler
	Multiplayer-Karten	20	40	32
	Team-Play	Ja	Ja	Nein
	Allianzen	Ja	Ja	Ja
	Multiplayer-Karten alleine spielbar?	Nein	Ja	Ja
	Kostenloses Internet-Angebot	Nein	Battle.Net (www.battle.net)	Westwood Chat (www.westwood.com)

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640 X 480

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200 MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
3Dfx	Unspielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Software	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei

Unspielbar · Spielbar · Ruckelfrei · Geht nicht

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM

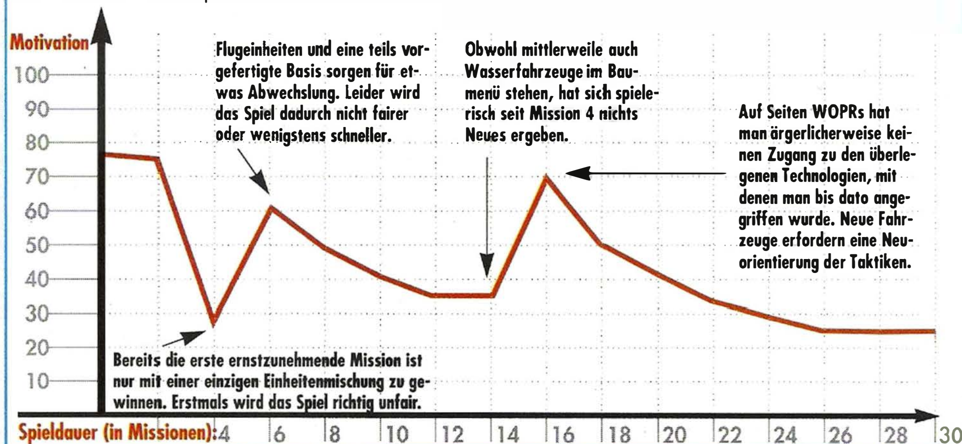
Ladezeiten mit 30 MB (klein): Ausreichend

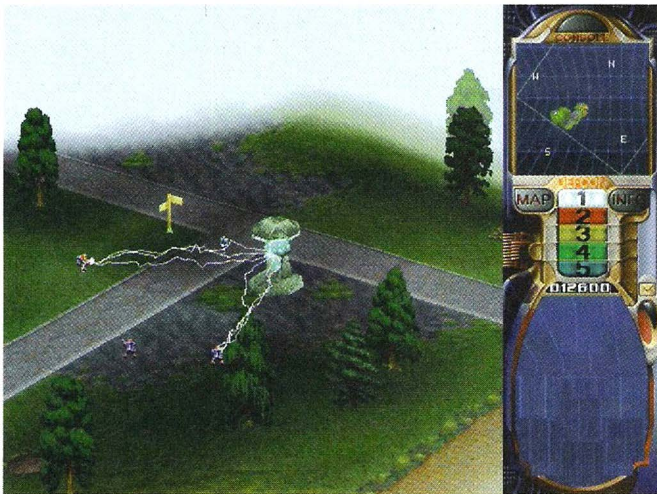
Ladezeiten mit 70 MB (mittel): Gut

Ladezeiten mit 100 MB (groß): Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wargames macht streckenweise sehr viel Spaß. Ungefähr ab der Mitte freut man sich auf die erweiterten Anlagen und Einheiten, die eigentlich zur Verfügung stehen sollten – leider ist das nicht der Fall, und die Motivation nimmt kurz danach rapide ab.





Durch den Einsatz von 3D-Grafikkarten kann man sich auf sehenswerte Effekte freuen, die es bislang nur in wenigen Strategiespielen zu sehen waren.



Alle Objekte und vor allem Fahrzeuge wirken sehr „dreidimensional".



Einige Missionen spielen sogar in der Wüste von Ägypten.

Entfernung beschossen, so läßt sie sich das regungslos gefallen. Da sie den Gegner nicht sieht, wehrt sie sich auch nicht und sieht keinerlei Veranlassung, Alarm zu schlagen. Weitaus weniger „logisch" ist die Eigenart, auch bei Angriffen auf Gebäude nicht zu reagieren. Obwohl der Gegner mitten in der Basis steht und damit definitiv sichtbar ist, reagieren die in der Nähe stehenden Einheiten nur in wenigen Fällen auf den Angriff. Offensichtlich haben die Programmierer vergessen, den Sichtbereich der Gebäude mit in die KI aufzunehmen. So erfreulich diese Umstände bei einem Angriff auf die feindliche Basis sind, so ärgerlich ist es, wenn die eigene, bestens bewachte Basis von einem winzigen Grenadier vernichtet wird. Mit der besagten Fairneß des Programms ist es ohnehin nicht weit her. Auch wenn man akzeptiert, daß der Computer zu Beginn einer Mission eine bestens ausgebaute Basis und eine technisch und zahlenmäßig weit überlegene Armee besitzt, ist die zum Ende einer Mission angezeigte Bilanz ein echter Skandal. Vor allem die Auflistung der Finanztransaktionen zeigt, weshalb der Computer nur schwer zu besiegen ist: Bis zu hundertmal größere Geldmengen kann der Gegner im Laufe einer Mission ausgeben. Der Bedienung wurde offenbar eine größere Aufmerksamkeit zuteil. Auf große Menüleisten wurde verzichtet, was Platz für ein großes Informationsfenster schuf. Bauaufträge gibt man den Einheiten direkt: Ein Rechtsklick auf eine Fabrik läßt Regler erscheinen, mit denen man die Anzahl der gewünschten Einheiten einstellen kann. Maximal sechzehn Stück eines Typs können im voraus bestellt werden. Mit ähnlich einfachen Mausbefehlen kann man Gebäude räumen, Truppentransporter füllen und leeren oder die Eigenschaften von Spezialeinheiten nutzen. Der Sniper etwa, der eigentlich ein Einzelkämpfer ist, kann Minen legen, Gebäude sprengen, schießen und einiges mehr. Zu alldem ist nur ein zweiter Mausklick notwendig. Das Setzen von Wegpunkten ist allerdings nicht möglich, gerade im Zusammenhang mit dem lausigen Routefinding ist dies eine Todsünde. Die Steuerung ist damit auf Benutzerseite recht intuitiv ausgefallen. Leider macht Ihnen der Computer auch hier einen Strich durch die Rechnung: Sobald eine Gruppe eine bestimmte Größe übersteigt (je nach Mission liegt die Grenze bei acht bis dreißig Einheiten), fühlen sich einzelne Einheiten von Mausbefehlen nicht mehr angesprochen.
Einen guten Teil der Schwierigkeiten der KI kann man der dreidimensionalen Landschaft zuschreiben. Während die meisten Echtzeit-Strategiespiele lediglich dreidimensional aussehen, beziehen einige wenige, wie beispielsweise *StarCraft*, die dritte Dimension mit in das Spiel ein. So kann man von einem erhöhten Standpunkt weiter sehen, gleichzeitig versperren aber Berge die Sicht oder den Weg für Geschosse. *Wargames* ist eher der zweiten Gruppe zuzurechnen: Die Landschaft ist dermaßen dreidimensional, daß sie sich beliebig drehen, schwenken und vergrößern läßt und sogar von 3D-Beschleunigerkarten profitiert. Jede Einheit ist ein Polygonhaufen mit durchschnittlich 50 Kanten, feinere Details werden mit individuellen Texturen vorgetäuscht. Die Energiebalken aktivierter Fahrzeuge schweben als zweidimensionale Säulen neben den einzelnen Objekten. Solche Balken erscheinen auch, wenn die dazugehörenden Einheiten vom Blickpunkt des Spielers aus unsichtbar sind. Bereits hier zeigt sich, daß die Spieldesigner die Idee der dritten Dimension nicht ganz zu Ende gedacht haben. Es erscheinen nämlich auch Einheiten auf der Übersichtskarte, die von keinem der eigenen Fahrzeuge gesehen werden können. Der Sichtbereich der Objekte wird also nicht von Bergen und Tälern beeinflußt, sondern bleibt stets kreisförmig um die einzelnen Einheiten zentriert. Aus der Dreidimensionalität zieht *Wargames* nur zwei Nutzen: Die Berge stellen abhängig von ihrer Steilheit für einige Bodeneinheiten unüberwindbare Hindernisse dar. Außerdem blockieren die Bodenerhebungen die Flugbahnen von Schüssen und Granatwürfen.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix 6x86	Force Feedback	–
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 16 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 16 MB

3D-SUPPORT
3D-SUPPORT, Direct3D 3Dfx (Voodoo)

IM VERGLEICH

StarCraft	90%
C&C: Alarmstufe Rot	90%
Myth	81%
Armor Command	71%
Wargames	69%

Optisch ist *Wargames* vor allem mit *Armor Command* oder *Myth* vergleichbar, da beide Titel die dreidimensionalen Landschaften ähnlich überzeugend darstellen. Das Missionsdesign und die Intelligenz des Spiels sind allerdings ähnlich dürftig wie bei den Echtzeit-Strategiespielen der ersten Stunde. Daß in diesen Bereichen die Zeit nicht stillgestanden ist, beweist der Referenztitel *StarCraft*, der *Wargames* in allen Belangen überlegen ist.

STATEMENT



Obwohl *Wargames* die erste Kombination eines echten Echtzeit-Strategiespiels mit wirklicher 3D-Grafik ist, kann man das Spiel keineswegs zeitgemäß nennen. Die sogenannte Künstliche Intelligenz bleibt weit hinter der anderer Spiele des Genres zurück, und die Missionen bieten bestenfalls so viel Abwechslung wie die Einsätze der Uralt-Veteranen *Dune* und *C&C*. Die Verknüpfung der Hintergrundgeschichte mit den einzelnen Missionen hätte wenigstens für Atmosphäre sorgen können, aber auch in diesem Punkt haben die Spieldesigner versagt. Einer der wenigen Pluspunkte, denen *Wargames* ein Minimum an Attraktivität verdankt, ist der hohe Schwierigkeitsgrad.

RANKING

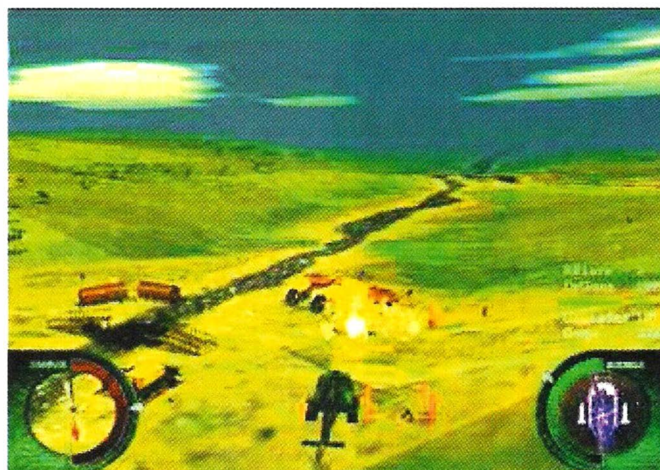
Echtzeitstrategie	
Grafik	72%
Sound	73%
Handling	70%
Multiplayer	71%
Spielspaß	69%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

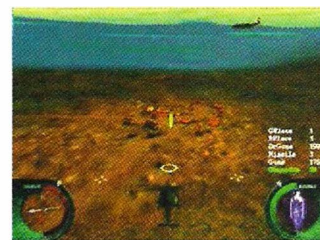
Die Spieleschmiede Simis tanzt zur Zeit auf vielen Hochzeiten. Für Grolier Interactive entwickelten die Engländer Xenocrazy, Team Apache erscheint über Mindscape, und für GT Interactive produzierten sie Missing in Action.

M.i.A. Missing in Action

Tiefflug



Zahllose Details erfüllen die Landschaften mit Leben. Von den vergleichsweise sterilen Grafiken der letzten Jahre hat sich Simis endgültig verabschiedet.



Das klar gegliederte Cockpit zeigt auf einen Blick alle wichtigen Informationen.



Die Grafikeffekte tragen stark zu dem Actionrausch bei, den MiA erzeugt.

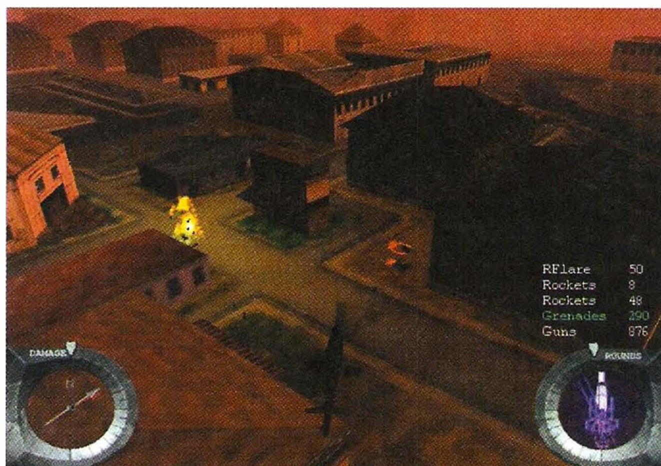
Missing in Action ist die Bezeichnung für amerikanische Soldaten, die während des Vietnamkriegs irgendwo im Dschungel verschollen blieben. Noch heute werden Armeemitglieder unter dieser Bezeichnung geführt, da sie weder tot noch lebendig aufzufinden sind. Simis schickt Sie zurück nach Nordvietnam, um dort unter anderem nach den verschollenen Soldaten zu suchen. In Video-Briefings à la *Apocalypse Now* werden Sie jeweils in die bevorstehenden Aufgaben eingewiesen und dürfen sich im Anschluß das Ganze noch einmal kurz in schriftlicher Form zu Gemüte führen. Erfüllt werden müssen diese Aufträge an Bord eines Kampf- oder Transport-Helikopters.
Im Laufe der insgesamt 26 Einzelmissionen stehen Ihnen dabei bis zu sieben verschiedene Fluggeräte zur Verfügung, die entsprechend den jeweiligen Anforderungen fix und fertig bewaffnet auf dem Flugfeld stehen. Wie bei anderen Actionspielen (*Nuclear Strike, Extreme Assault*) sollte Sie die Steuerung aus der Verfolgerkamera eigentlich kaum in Verlegenheit bringen und bereits nach der ersten Mission keine Schwierigkeit mehr darstellen. Wahlweise können Sie per Tastatur, Joystick oder Gamepad spielen, wobei für alle Steuergeräte von Microsoft bereits eine passende Einstellung mitgeliefert wird. Die Aufträge führen Sie in die entlegendsten Winkel von Vietnam und leben vor allem durch die detailliert gerenderten Landschaften. Dank der guten Grafik-Engine, die auch schon bei *Team Apache* zum Einsatz kam, stellt *M.i.A.* Ihren Rechner vor keine unlösbaren Probleme und läßt die Umgebung unter Direct3D bereits ab einem Pentium 133 flüssig scrollen. Anders sieht es da bei den Anforderungen des Gameplays aus, denn hier haben es die Entwickler verpaßt, Abwechslung ins Spiel zu bringen. Die Aufträge klingen anfangs zwar immer sehr unterschiedlich, lassen sich aber meist auf die gleiche Weise lösen. So macht es kaum einen Unterschied, ob Sie einen Verbündeten eskortieren oder einen Verschollenen aufnehmen müssen, erfolgreich sind Sie immer dann, wenn alles aus dem Weg geballert wird. Grafisch stellt sich dies zwar stets neu dar (die Ziele können winzige Stellungen oder riesige Eisenbahnzüge sein), spielerisch ist kein Unterschied auszumachen. Zusammen mit den etwas lieblos gestalteten Armaturen im Cockpit läßt dies die Vermutung aufkommen, daß die Programmierer schnell noch etwas aus der Grafik-Engine zaubern wollten und dabei ein wenig unter Zeitdruck gerieten.

Harald Wagner ■

STATEMENT



Missing in Action stellt trotz der wirklich guten Landschaftsdarstellung einen eher durchschnittlichen Vertreter seines Genres dar und erweckt den Eindruck, als hätten die Programmierer versucht, *Team Apache* in einen Arcade-Shooter zu verwandeln. Wer auch im Arcade-Bereich auf durchdachte Missionen steht, ist mit den älteren Konkurrenzprodukten auf jeden Fall besser bedient. Allein Freunde eines schnell durchzockten Shooters können in *Missing in Action* genau das richtige für zwischendurch finden.



Die sehr stimmungsvollen Grafiken zeigen, welches Potential in MiA steckt.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	-	
	DOS	Netzwerk	8	
●	WIN 95	Internet	-	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-	
●	AMD K5	Audio		●

REQUIRED
Pentium 200, 16 MB, 4xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 120, 32 MB, 8xCD-ROM, HD 470 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Arcade-Action

Grafik	82%
Sound	61%
Handling	80%
Multiplayer	62%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 80,-

M.A.X. 2

Crash Test Dummies

Einen schlechteren Start hätte M.A.X. 2, Nachfolger der Strategiespiel-Offenbarung M.A.X., gar nicht hinlegen können – schon wenige Tage nach der Veröffentlichung in den USA fragten sich Tausende von Käufern: Hat dieses Spiel eigentlich mehr Features oder mehr Programmfehler? Bei unseren Tests haben die Bugs das Rennen jedenfalls knapp für sich entschieden...



Die Höhenstufen des 3D-Geländes lassen sich leider nicht immer auf den ersten Blick erkennen. Erst das Schwenken der Ansicht vermittelt einem ein Gefühl für das Terrain.

Interplay weist freilich alle Schuld weit von sich und hat die Beta-Tester als Schuldige ausgemacht, während die wiederum behaupten, daß sie grundlegende Features und Missionen gar nicht testen KONNTEN, da hierfür erst die Erlaubnis erteilt wurde, als das Spiel bereits im Laden stand. Fast könnte man den Fall *M.A.X. 2* (die Abkürzung steht für Mechanized Assault & Exploration) als peinliches Pendant zum Bonner Sommertheater abhaken, wenn's nicht gar so schade wäre um die drei Spielmodi (Spielzug für Spielzug, Simultanes Ziehen innerhalb einer Runde, Echtzeit), die echten Sicht- und Schußlinien, taktische Komponenten wie Erfahrung und Moral, drei Kampagnen, acht Alien-Clans, mitdenkende Computergegner, eine sehr ordentlich vertonte deutsche Version, mehr als 50 Boden-, Luft- und Wasser-Einheiten und vor allem die stufenlos zoombare 3D-Landschaft. Über das 3D-Territorium legt sich auf Tastendruck ein Gitternetz, dessen farbige Felder anzeigen, wo gebaut, stationiert und marschiert werden darf. Damit sich die Höhenstufen der 3D-Welt zumindest einigermaßen einschätzen lassen (aus der Vogelperspektive nahezu unmöglich), darf man den Blickwinkel justieren. Unterschied zum Vorgänger: Um Kleinigkeiten wie Treibstoff oder Munition brauchen Sie sich nicht mehr zu kümmern; selbst Bodenschätze werden nun angezeigt. Im ersten Teil noch zwingend notwendig, verkommt das Konstruieren größerer Festungen zur Bedeutungslosigkeit. Statt eines Karteneditors enthält *M.A.X. 2* „nur" einen Szenario-Editor, mit dem Sie auf vorgerenderten Karten Einheiten und Gebäude plazieren.



Die roten Flächen können nur von Infanteristen passiert werden.



Einheiten in Serie: Im Fabrikmenü legen Sie die Produktionsschlange fest.



Das Auswahlmenü (rechts) erscheint beim Anklicken des Konstruktionsfahrzeugs.

Der Kunde als Beta-Tester

Man soll nicht für möglich halten, auf wie viele Arten man ein Programm zum Absturz bringen kann: Der Netzwerk-Modus ist empfindlicher als eine Ladung Nitroglycerin. Da genügt es bereits, den falschen Button zur falschen Zeit anzuklicken oder den Bildschirm schief anzuschauen, und schon bricht *M.A.X. 2* zusammen – glatte null Punkte daher in der Multiplayer-Note. Auch die zum Redaktionsschluß vorliegende Version 1.30 macht aus *M.A.X. 2* noch längst kein fehlerfreies Spiel. Selbst im Rahmen der an sich recht gut gemachten Missionen vermag man aber oft nicht mit letzter Sicherheit zu sagen: Ist's nun ein Bug oder einfach nur ein schlecht gelöstes Detail? Beispiele: Einheiten finden den Weg zum Ziel nicht, Formationen werden nicht eingehalten, das Laden von Spielständen verursacht Programmabstürze, einige Missionen lassen sich nicht gewinnen, Konstruktionsfahrzeuge „vergessen" mal eben ihren Bau-Auftrag, die Autosave-Funktion verweigert den Dienst und so weiter. Recht unangenehm ist auch das „Grüne Einheit auf grünem Grund"-Syndrom, sprich: Manche Einheiten gehen in der Kulisse schlichtweg unter.

Petra Maueröder ■

STATEMENT



Risiken und Nebenwirkungen birgt *M.A.X. 2* vor allem im Mehrspieler-Modus – Prädikat: im derzeitigen Zustand unspielbar (und da beschwere sich noch mal jemand wegen der ständigen Release-Verschiebungen). Immerhin ist bereits weiteres Flickwerk fürs Netzwerk in Form von Patches in Vorbereitung. Falls für Sie ohnehin nur die weitgehend funktionstüchtigen Einzelspieler-Kampagnen von Interesse sind, gibt es in der rundenorientierten Nische eigentlich keine ernstzunehmende *M.A.X. 2*-Alternative – wohl aber auf dem Echtzeit-Markt, denn da schneidet Cavedogs 3D-Feuerwerk *Total Annihilation* in nahezu allen Disziplinen besser ab.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	6
●	WIN 95	Internet	6
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 550 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

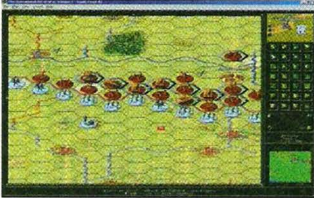
RANKING

(Echtzeit-)Strategie

Grafik	60%
Sound	70%
Handling	75%
Multiplayer	-
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 80,-

Operat. Art of War



Hunderte von Einheiten sind beteiligt.

Wer Norm Koger's Operational Art of War gesehen und gespielt hat, wünscht sich nichts sehnlicher, als daß die Ensemble Studios bei Gelegenheit ihre Render-Maschinen anwerfen und dem Herrn Koger mal vorführen, daß ein PC-Spiel anno 1998 nicht zwangsläufig ohne Animationen auskommen muß. Norm Koger hat in der Vergangenheit schon öfter strategiespielende Randgruppen bedient – Kracher wie Age of Rifles gehen auf sein Konto. Nachdem er bei SSI eine ähnlich undankbare Rolle eingenommen hat wie Eddie Irvine bei Ferrari, heuerte er bei Talonsoft an, und dort entstand Operational Art of War. Auch hier gibt's Hexagon-Landschaften, soweit das Auge reicht. So ein Hexfeld entspricht bis zu 50 Kilometern in der Realität – je nach Szenario, die zwischen 1939 und 1955 angesiedelt sind. Unter den 17 Schlachten finden sich sowohl fiktive als auch tatsächlich stattgefundene, die Sie mit gerenderten 2D- bzw. 3D-Einheiten (darunter über 100 verschiedene Artilleriegeschütze, 200 Panzer und 200 Flugzeuge) Runde für Runde nachspielen; Aspekte wie Wetter, Terrain, Moral, Nachschub uvm. Spielen dabei eine wesentliche Rolle. Von all den Panzer Generälen und East Fronts unterscheidet sich OAW in erster Linie durch einen ebenso vielseitigen wie einarbeitungsintensiven Karten- und Szenario-Editor und einen starken Computergegner. Langwierige Missionen, hochkomplexes Gameplay und fade Grafik lassen das Programm nur für abgebrühte Spieler in Frage kommen. (pm)

RANKING

Spielspaß 48%

INFO
Talonsoft, Strategie,
Preis: ca. DM 80,-

Pro Pilot



Pro Pilot verliert gegen Flugsimulator 98.

Dynamix hat sich ein wenig Zeit genommen, um die lupenreine Flugsimulation Pro Pilot auch in Deutschland auf den Markt zu bringen. Über ein halbes Jahr haben die Programmierer an den europäischen Flugrouten gearbeitet und auf eine zusätzliche CD-ROM gepackt, so daß einem Abstecher in unsere Nachbarländer nun nichts mehr im Wege steht. Neben den realistischen Flugzeugmodellen fällt besonders die äußerst wirklichkeitsgetreue Geräuschkulisse auf, die den Piloten den Simulationscharakter fast vergessen läßt. Der fehlende 3D-Support holt ihn jedoch sehr schnell wieder auf den Boden der Realität zurück. Da die Programmierer auf die Grafikbeschleunigung gänzlich verzichtet haben, kommt es selbst auf einem Pentium II zum dem einen oder anderen Hänger und die Landschaft erscheint im Tiefflug als großer Pixelteppich. Außerdem erweist sich das Erstellen des Flugplans als etwas umständlich, da keine Städte, sondern nur die einzelnen Flughäfen mit einem entsprechenden Kürzel zu finden sind. Kritisch ist es auch zu betrachten, daß Pro Pilot wieder einmal ein Spiel darstellt, dem sofort ein Patch hinterhergereicht wird, denn der Mehrspieler-Modus fehlt in der deutschen Verkaufversion leider immer noch. Im direkten Vergleich zu Mcrosofts Flight Simulator 98 fällt zwar auf, daß Pro Pilot einige Gebäude mehr aufweisen kann, jedoch überwiegen die Mängel in der grafischen Umsetzung, so daß die Simulation von Dynamix eindeutig ins Hintertreffen gerät. (jm)

RANKING

Spielspaß 58%

INFO
Dynamix, Flugsimulation,
Preis: ca. DM 90,-

ANSICHTSSACHE: GRAFIKKARTEN UND MONITORE

Grafische Ankündigungen

Elsa hat nun offiziell verkündet, der Riva-Chipsatz-Familie treu zu bleiben und ein Board auf Basis des Riva TNT auf den Markt zu bringen. Als Veröffentlichungstermin der **Erazor II** gibt Elsa den Spätherbst an, der Preis soll bei ca. 400,- Mark liegen. Nach Meldungen aus dem Internet wird darüber hinaus der **Voodoo Banshee** von **3Dfx** in die Produktlinie integriert. Von **miroMEDIA** kommt die Newsmeldung, daß eine neue Grafikkarte auf Banshee-Basis ab September erhältlich sein wird. Die **miroHISCORE Pro** soll in der Grundfassung über 8 MByte RAM verfügen und knapp 300,- Mark kosten. Optional wird die Pro aber auch mit 16 MB RAM ausgeliefert, um texturhungrigen Spielen genügend lokalen Grafik-Speicher zur Verfügung zu stellen.

Die neuen Voodoo-Boards von 3Dfx heißen Banshee und werden unter anderem von miroMEDIA, Guillemot und Elsa angeboten.

Info: Elsa, 0241-6065412 (www.elsa.de),
miroMEDIA, 01805-225450 (www.miro.de)



Wicked3D will seine Voodoo²-Karte durch ausgefeilte Bedienungs-Software von der Konkurrenz abheben.

Metabyte Wicked3D

Mit der Grafikkarten-Firma **Wicked3D** scheint ein neuer Stern am Spiele-Hardware-Himmel aufzugehen. Als erstes Produkt schickt der Ableger des Software-Entwicklers Metabyte ein **Voodoo²-Board** ins Rennen, das sich von den gewöhnlichen Platinen der Konkurrenz abheben kann. Mit dem seit Ende Juli erhältlichen Spezial-Treiber können beispielsweise stufenlos Bildwiederholfrequenzen eingestellt werden. Außerdem soll der Beschleuniger theoretisch beinahe jede beliebige Auflösung bis 1.024x672 (!) auf einer Single-Konfiguration unterstützen. Das 12 MB-Geschoß wird knapp 500,- Mark kosten und 5 Jahre Garantie haben. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe. Richtig ernst wird es jedoch durch das optional beiliegende **Brillensystem** von **H3D** (www.h3d.media.com). Für knapp 200,- Mark Aufpreis erhält der Käufer ein leichtgewichtiges Nasenfahrrad, das bei vielen 3D-Spielen erstaunliche dreidimensionale Erlebnisse garantiert. Ein Konverter sowie eine Infrarot-Gegenstelle zerlegen die Normal-Ansicht in zwei Bilder, so daß jedes Auge abwechselnd eines davon zu sehen bekommt. Die dadurch entstehende räumliche Tiefenwirkung hat einen Nachteil: Da jedem Auge ein eigenes Bild serviert wird, teilen diese sich die eingestellte Bildwiederholfrequenz. Geht man hier unter 120 Hz (60 Hz für jedes Auge), fangen unweigerlich Flimmer-Einlagen an. Ein guter Monitor ist also erste Voraussetzung für sinnvolle 3D-Genüsse. Weitere Brillen für Multiplayer-Abende sind für einen geringen Aufpreis erhältlich.

Info: Metabyte, 0241-4704116 (www.wicked3d.com)



Die spacige 3D-Brille von H3D ist leicht wie eine Sonnenbrille und ermöglicht Einblicke in 3D.



Eine Infrarot-Gegenstelle sorgt für die Koordination zwischen Brille und Spielebild-Konverter.

Real 3D Starfighter

Nachdem mittlerweile zahlreiche Grafikkarten-Hersteller ein Board auf Intel740-Basis am deutschen Markt haben, meldet sich nun der i740-Pionier **Real 3D** zu Wort. In den USA sind die **Starfighter**-Flitzer schon vielerorts ausgezeichnet worden, da Real 3D als Entwickler des Grafik-Chips an einigen markanten Platinenpunkten nochmal zulegen konnte. Unveränderliche Kennzeichen der Starfighter sind die AGP- und PCI-Bauform, der OpenGL-Treiber sowie das dicke Softwarebundle (unter anderem *Daytona USA Deluxe* und *Redline Racer* als Vollversionen). Die PCI-Varianten haben dabei wahlweise 4 bis 8 MB Bildspeicher und 8 bis 16 MB Reserven für Texturen. Die knackigen Preise (knapp 300,- Mark für die 8 MB AGP-Ausgabe ohne TV-Out) will man bei Datapath durch eine optimale Treiberpolitik und hohe Garantiezeiten ausgleichen.

Info: Datapath, 06071-963-0 (www.datapath.co.uk)

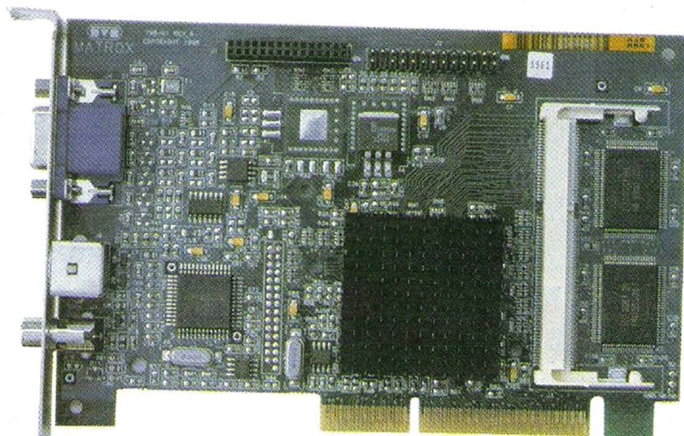


Die PCI-Varianten der Starfighter sind mit dickem lokalen Texturspeicher bewaffnet.

Matrox G200

Da die Auslieferung der finalen **G200**-Boards bevorsteht, hat **Matrox** nun die offiziellen Preise bekanntgegeben. Sowohl die **Millennium** als auch die **Mystique G200** werden für 379,- Mark über den Ladentisch gehen. Damit liegen die Investitionskosten für einen brandneuen Matrox-Beschleuniger deutlich unter den ursprünglichen geplanten 500,- Mark. Eine dritte G200-Variante trägt den vielsagenden Namen **Marvel** und ist durch einen Videoschnitt-Aufsatz und entsprechende Bearbeitungs-Software auf Hobby-Regisseure ausgerichtet. Mittlerweile erreichte die Hardware-Redaktion ein Direct3D-Wrapper für die G200-Platinen, der die Befehle eines OpenGL-Spiels wie *Q2* einfach in D3D umrechnet. Während das visuelle Resultat durchaus überzeugen kann,

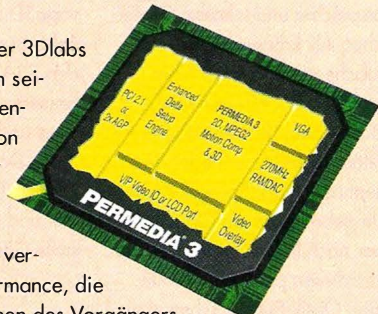
sind die Frameraten erwartungsgemäß eher niedrig. Bis die endgültigen OpenGL-Treiber erscheinen, vergehen wohl noch einige Wochen. Wir halten Sie hier benchmarktechnisch auf dem laufenden. **Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.com)**



Die spielernahe Mystique G200 katapultiert Matrox in die Oberliga der kombinierten 2D-/3D-Grafikkarten.

FACTS: PERMEDIA 3

3Dlabs Permedia 3



Der Grafikchip-Entwickler 3Dlabs hat die dritte Generation seiner Permedia-Prozessoren-Reihe angekündigt. Schon Ende des Jahres soll der Permedia 3 der Konkurrenz das Fürchten lehren. Die Datenblätter versprechen eine 3D-Performance, die ungefähr dem Sechsfachen des Vorgängers entspricht. Außerdem sind das Echtfarben-Rendering, die hervorragenden Features (unter anderem Bump Mapping in einem Rechenzyklus) sowie das Textur-Management hervorzuheben. Mit dessen Hilfe sind sowohl die PCI- als auch die AGP-Varianten in der Lage, die Texturen optimal zwischen lokalem Grafik- und Systemspeicher zu verteilen.

Merkmal	Feature
Chiptyp	Kombinierter 2D/3D- Chipsatz
Bautyp	AGP, PCI
AGP-Modi	2X-Modus mit DIME, SBA
Interne Datenbusbreite	128 Bit
RAMDAC	270 MHz
Grafik-RAM	4-16 MB SGRAM/SDRAM
3D-Architektur	Fließkomma-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffer
3D-Schnittstellen	Direct3D, OpenGL
3D-Features	Bump Mapping, Anti-Aliasing
Pixelfüllrate (Theorie)	250 MPixel/s
Polygondurchsatz (Theorie)	8 Mil. Polygone/s
Verfügbarkeit	Ende 1998
Info	3DLabs, www.3dlabs.com

DRÜCKEBERGER

Neue SideWinder-Software

Die **Game Device Software** für die SideWinder-Controllerserie von **Microsoft** geht in die dritte Runde. Mit der Version 3.0, die vorerst nur als englische Variante vorliegt (siehe Heft-CD), werden unter anderem die für den Herbst angekündigten Freestyle Pro sowie das FF Wheel integriert. Neue Features beinhalten beispielsweise die individuelle Programmierung der SideWinder Coolie-Hats. Außerdem wurde das komplette Benutzer-Interface einer General-Überholung unterzogen und erstrahlt nun in neuem Glanz. Mit der Version 2.0 erstellte Spiele-Profile können dabei problemlos übernommen werden. Eine komplett deutsche Variante erscheint in den nächsten Wochen und wird selbstverständlich auf der Heft-CD zu finden sein. **Info: Microsoft, www.microsoft.com/sidewinder**



Mit der neuen SideWinder-Software von Microsoft wird der Programmier-Komfort nochmals verbessert.

QUERBEET

Drehmomente von NEC

Mit dem **CDR-3000** kommt **NEC** als erster Anbieter mit einem 40-fach-CD-ROM-Laufwerk auf den Markt der Scheibenflitzer. NEC beziffert die Datentransferrate auf zwischen 2550 und 6000 KByte pro Sekunde (17x bis 40x) bei einer durchschnittlichen Zugriffszeit von 75ms. Ein integriertes Anti-Vibrationssystem soll dabei den störungsfreien Betrieb bei hohen Umdrehungsgeschwindigkeiten sicherstellen. Weitere Highlights sind die Nutzung der von Festplatten bekannten CAV-Technolgie sowie die Unterstützung des Ultra DMA-33-Modus. Während der 40-fach-Drehkünstler für 199,- Mark ausgelobt wird, sind die 32- und 24-fach-Kollegen bei moderaten 114,- bzw. 99,- Mark angesiedelt. **Info: NEC, 0180-5242521 (www.nec.com)**



Das erste 40-fach-Laufwerk in der CD-ROM-Gewichtsklasse kommt von NEC.

MUSIK-BOX

SPL Stereo Vitalizer Jack

Die überwiegend in Studios oder im Rundfunk eingesetzten Vitalizer-Effekt-Geräte haben nun auch den Weg in den Entertainment-Bereich gefunden. Mit dem Vitalizer Jack erhält der Akustik-interessierte Spieler und Heim-Musiker für 400,- Mark ein ansprechendes PC-Upgrade. Dabei wird das Klang-Paket zwischen Soundkarte und Lautsprecher geklemmt, um alternativ die Wiedergabe oder Aufnahme von Sound-einlagen aufzumöbeln. Neben einer klareren Wiedergabe von Hochtönen ermöglicht der Vitalizer auch die Baßverstärkung oder die Verbreiterung der räumlichen Stereobasis (für Spiele wie *Incoming* oder *Forsaken*). Voraussetzung für den Spielespaß sind qualitativ annehmbare Boxen.
Info: SPL, 02163-9834-0 (www.spl-electronics.com)



SPL bietet mit dem Vitalizer Jack eine Hardware-Lösung zur besseren akustischen Darstellung von Spielen.

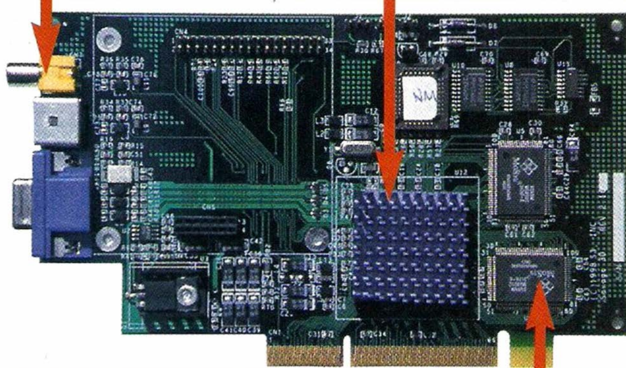


Im Vorab-Test: S3 Savage3D

3D-Comeback

Der Name S3 galt lange Zeit als Synonym für die mittlerweile wenig berauschenden Virge-Chips. Nachdem der Chip-Entwickler Marktanteile verloren hat, steht nun eine Großoffensive ins Platinen-Haus. Savage3D heißt das neue grafische Wunderkind.

Nachdem die letzte Chip-Entwicklung von S3 (Trio 3D) gerade in der spielerelevanten 3D-Abteilung erschreckend schwach auf der Rechenbrust war, gab eigentlich kaum ein Tester noch einen Pfifferling für den einstigen Prozessor-Riesen. Umso erstaunlicher präsentierten sich deshalb die Datenblätter des Savage3D, die kurz nach der CeBIT im Internet herumschwirrten. Nach dem ersten praktischen Eindruck auf der E3 in Atlanta mußte sich der Beschleunigerbolide nun im hausinternen Härtetest beweisen.



Mit dem TV-Ausgang stellt die Ausgabe von Spielen auf dem heimischen Fernseher kein Problem mehr dar.

Erste Tests zeigen deutlich, daß der Savage3D bei der Spiele-Performance ganz vorne mitmischen wird.

Der Speicher der Hercules Terminator Beast soll mit 125 MHz angesteuert werden.

Grundsatzfragen

Wie der Banshee von 3Dfx (siehe PCG 8/98 S. 90) ist der Savage3D ein vielseitiges Arbeitstier. Er beherrscht neben alltäglichen 2D-Aufgaben auch Multimedia-Funktionen und selbstverständlich hochwertige 3D-Einsätze. Die hohe Qualität in 2D wird von einem 250 MHz RAMDAC und 125 MHz schnellem SDRAM-Speicher begünstigt. Bei Bildwiederholfrequenzen bis zu 160 Hz dürfen Benutzer von höchst ergonomischen Erlebnissen träumen. Für Spieler dürfte das reichhaltige 3D-Qualitätspaket sowie die hervorragende Rendermaschinerie für Direct3D- und OpenGL-Games von gesteigertem Interesse sein. Das trilineare Textur-Filtern, das beispielsweise in *Incoming* zur optischen Kosmetik verwendet wird, beherrscht der Savage dabei in einem Rechenzyklus. Laut S3 sorgt die eingebaute Texturenkompression darüber hinaus für einen optimalen Datentransport zwischen Hauptspeicher und lokalem Grafik-Speicher. Als krönendes Sahnehäubchen jongliert der Chip auch mit Spezial-Effekten wie Bump Mapping (für realistische Oberflächenstrukturen) oder Environment Mapping (Spiegelungen der Umgebung auf ein Objekt). Da es aber noch keine Spiele gibt, die sich mit diesen performancemindernden Optik-Federn schmücken, sind solche Schmankerl vorerst einmal nur Zukunftsvorsorge.

Savage-Gefolgsleute

Als erster Grafikkarten-Schrauber hat Hercules (089-89890573) zum neuen S3-Geschöpf Farbtiefe bekannt. Bei der Terminator Beast geht der Platinen-Profi keine Speicherkompromisse ein: Mit 8 MB SGRAM ist die Rendermaschine optimal ausgerüstet. Preislich gesehen will Hercules unter der 400,- Mark-Schallmauer landen und die Spielergemeinde noch Anfang August mit dem Turbo beglücken. STB (089-42080) springt ebenfalls in die Savage-Bresche und benennt sein Platinenwerk Nitro 3200. Ausstattungsseitig sind 8 MB SDRAM sowie ein TV-Ausgang geplant. Auch Diamond (08151-266330) stimmt in den Chor der allgemeinen S3-Begeisterung ein. S3 gab inzwischen bekannt, die 3DNow!-Technologie des AMD K6-2 treiberseitig zu unterstützen.

Benchmark-Brisanz

Das Referenzboard war mit 8 MB Grafikspeicher ausgestattet und lief mit 100 MHz Taktrate – die finale Version soll dann noch einen Zahn zulegen und 125 MHz schnell sein. Mit den verfügbaren Alpha-Treibern zeigte sich so mancher Benchmark auf unserem Pentium II-300 System (Windows 98) noch bockig. Immerhin konnten *Turok, Jedi Knight, Incoming* (mit 16 sowie 32 Bit Farbtiefe) und *Redline Racer* problemlos durchgecheckt werden. Die Erkenntnis: Ein Riva 128 ZX oder Intel740 hat definitiv keine Chance, im Qualitäts- oder Geschwindigkeitsbereich mithalten zu können. Nach den bisherigen Messungen dürfte sogar der G200 von Matrox ins Schwitzen kommen, da dieser vor allem in 800x600 und auf schnelleren Rechnern im Vergleich deutlich an Performance verliert. Wie das Rennen zwischen Savage3D und Voodoo Banshee ausgeht, ist dagegen noch offen. Für den S3-Kandidaten sprechen die bessere Ausstattung mit 3D-Features und die volle AGP-Unterstützung. Das 3Dfx-Kind Banshee wird dagegen in 2D neue Maßstäbe setzen und zur hauseigenen Schnittstelle Glide kompatibel sein.

Thilo Bayer ■

S3 SAVAGE 3D

Merkmal	Features
Chiptyp	2D/3D-Kombi-Chip
Bauform	AGP
Grafik-Speicher	2, 4, 8 MB
3D-Schnittstellen	Direct3D, OpenGL
Verfügbarkeit	September
Kartenpreise	350,- bis 450,- Mark
Info	www.s3.com
Stärken	Hohe Zahl 3D-Features, Texturenkompression
Schwächen	Keine eigene 3D-Schnittstelle

BENCHMARKS

Incoming	640x480	75
Incoming	800x600	50
Incoming	1024x768	32
Turok	640x480	83
Turok	800x600	79,6
Redline Racer	640x480	59

Im Test: Neue Spiele-Beschleuniger

3D-Wettkampf

Kurz vor dem großen Auftritt der brandneuen Beschleuniger-Chips haben wir noch einmal altbewährte Spiele-Kandidaten einer Reifeprüfung unterzogen. Während der i740-Chip dabei immer preisgünstiger wird, gingen der Hardware-Redaktion noch einige Voodoo^2-Nachzügler ins Test-Netz.

Die Uhr tickt. Die ersten Benchmark-Ergebnisse der für den Herbst angepriesenen Grafikbeschleuniger der Marke Savage3D oder Riva TNT schwirren bereits im Internet herum. Da wird es erfahrungsgemäß nicht mehr allzu lange dauern, bis vernünftige Testdurchläufe mit zumindest annähernd endgültiger Hardware gefahren werden können. Bis dahin tummeln sich Vertreter der i740- oder Voodoo^2-Fraktion in den Tester-Hallen, die immer ausgereifter werden. Die ersten vernünftigen OpenGL-Treiber für Intel740-Karten sind dabei immerhin im Beta-Stadium verfügbar (siehe Heft-CD). Brandneue V^2-Karten von Metabyte bzw. Wicked3D oder Canopus (Pure3D II) setzen dagegen auf eine ausgefeilte Software mit kaum zu überbietender Benutzerfreundlichkeit. Tests der letztgenannten Platinen folgen selbstverständlich in der nächsten Ausgabe.

Thilo Bayer ■

A-TREND SPEEDY 3DIO740 AGP



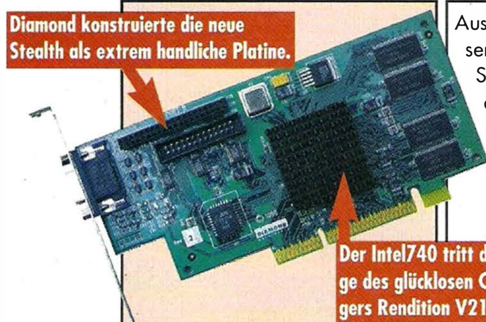
Der Passivkühler verhindert einen Hitzestau des i740-Prozessors.

Der Grafik-Chip von Intel leistet auf Pentium II-Systemen gute Renderdienste.

Der Grafik-Adapter aus dem Hause A-Trend wird vom Intel740-Chipsatz zu ausgedehnten Renderarbeiten angetrieben. Freut man sich noch an der bunten Verpackung, ist der Inhalt angesichts der mageren Ausbeute eher enttäuschend. Der Käufer entdeckt darin lediglich eine kleine Platine mit 8 MB SDRAM, ein dünnes englisches Handbuch sowie eine 0815-Treiber-CD. Löblicherweise gestaltet sich die Installation unproblematisch, so daß die ersten Benchmarks schon nach wenigen Minuten über den Schirm flimmern. Hier zeigt sich, daß der i740 im jetzigen Treiberzustand bei allen Anbietern beinahe identische Frame-Raten erreicht. Lediglich die Verwendung unterschiedlicher RAM-Sorten (SDRAM/SGRAM) sorgt für leicht abweichende Ergebnisse. Angesichts des dramatischen Preiskampfes und der geringen Leistungsunterschiede zwischen den i740-Karten lohnt es sich deshalb durchaus, nach Schnäppchen-Angeboten Ausschau zu halten.

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

DIAMOND STEALTH II G460



Diamond konstruierte die neue Stealth als extrem handliche Platine.

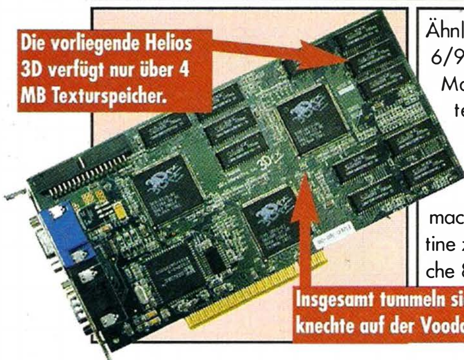
Der Intel740 tritt die Nachfolge des glücklosen Chipvorgängers Rendition V2100 an.

Aus dem Grafikhaus Diamond präsentiert sich die Stealth II, die die Stealth S220 als Einstiegsboard ablöst. Genau wie die Varianten von Hercules und Tekram verfügt die Platine über 8 MB SDRAM und verzichtet auf Zusatz-Gimmicks wie beispielsweise einen TV-Ausgang. Die sonstige Ausstattung ist deshalb trotz beiliegender Vollversion von *Incoming* als recht mager zu bezeichnen. Positiv fällt hingegen die Möglichkeit auf, Echtfarben-Erlebnisse in 2D bis zu 1.280x1.024 zu genießen (wenn auch nur mit 60 Hz). In der Performance-Abteilung überzeugt das Board durchgängig mit guten Frame-Raten, die bis auf *Turok* den Leistungen der schon getesteten Konkurrenten entsprechen. Fazit: Diamond hat mit der Stealth II eine solide Grafik-Basis für Pentium II-Rechner im Angebot. Eine spezifische Abhebung von der Konkurrenz konnten wir aber nicht feststellen.

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

ADD-ON-KARTEN MIT VOODOO^2

A-TREND HELIOS 3D VOODOO^2



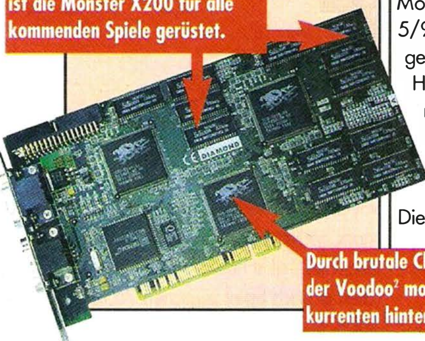
Die vorliegende Helios 3D verfügt nur über 4 MB Texturspeicher.

Insgesamt tummeln sich drei Rechenknechte auf der Voodoo^2-Platine.

Ähnlich wie die schon in Ausgabe 6/98 getestete Anubis Typhoon 3D Max II basiert die Voodoo^2-Variante der Helios 3D vollständig auf dem Board-Design von 3Dfx. Man hat sich bei A-Trend nicht einmal die Mühe gemacht, ein eigenes Logo auf die Platine zu brennen. Die zuerst erhältliche 8 MB-Ausgabe (eine 12 MB-Version soll folgen) ist hinsichtlich der Ausstattung eher auf Diät gesetzt. In der Verkaufsverpackung befinden sich lediglich ein wenig vertrauenerweckendes Durchschleifkabel, eine Treiber-CD und zwei ziemlich unbekannte Spiele. In der Benchmark-Abteilung ließ sich dagegen nichts Ungewöhnliches feststellen. Die Unterschiede zu den 12 MB-Varianten waren eher gering, was aber hauptsächlich an den verwendeten Spielen lag. Erst neuere Texturfresser wie *Unreal* oder *Battle-Zone* können hier qualitative Unterschiede aufzeigen. Insgesamt ein solides Voodoo^2-Brett für preisbewußte Spielernaturen.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**

DIAMOND MONSTER 3D II X200



Mit 8 MB lokalem Texturspeicher ist die Monster X200 für alle kommenden Spiele gerüstet.

Durch brutale Chip-Power läßt der Voodoo² momentan alle Konkurrenten hinter sich.

Nachdem wir die 8 MB-Version der Monster 3D II schon in der Ausgabe 5/98 in das Benchmark-Trainingslager schicken konnten, schraubte die Hardware-Redaktion nachträglich noch einen Spiele-Turbo mit 12 MB in den Testrechner. Ausstattungsseitig gibt es ab Juli drei verschiedene 12 MB-Versionen. Die spielelose Packung ist mit 579,- Mark angesetzt, die Monster Sport (*Formel 1 ´97, FIFA 98 – Die Fußball WM*) mit 12 MB kostet 699,- Mark, und die normale, spielegekrönte 12 MB-Variante (*BattleZone, MT Madness 2, Incoming*) schlägt mit 599,- Mark zu Buche. Von mittlerweile gewohnt guter Qualität ist das Durchschleifkabel zur 2D-Karte, das auch in höheren Auflösungen für angenehme Schärfeverhältnisse sorgt. Die Performance-Ergebnisse sind ebenfalls von erster Güteklasse. Mittels eines Schiebereglers kann die Karte sogar mit 95 MHz getaktet werden, was aber kaum Vorteile bringt. Fazit: Auch dieser Spiele-Turbo auf Voodoo²-Basis hat sich das PC Games-Award-Siegel redlich verdient.

AWARD PC Games Disc & Mag

Ausstattung	sehr gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**

STB SYSTEMS BLACK MAGIC 3D

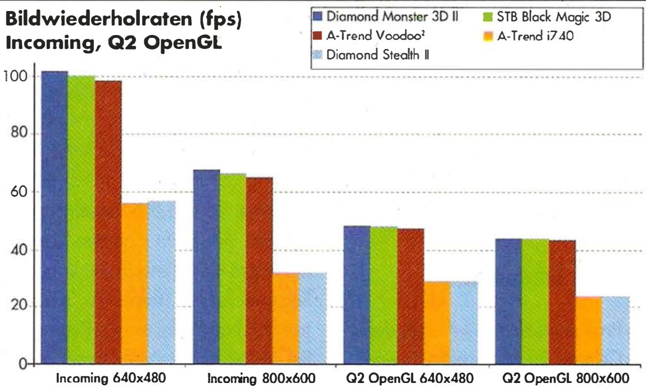


Die Black Magic 3D basiert auf den Referenztreibern von 3Dfx.

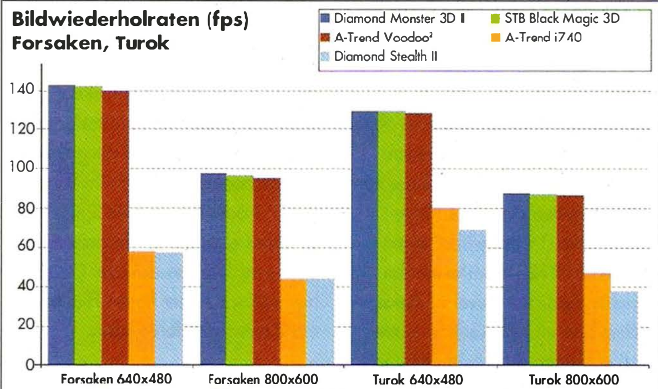
STB startet seine Voodoo²-Reihe mit voller Texturspeicher-Ausstattung.

Mit einiger Verspätung läßt auch STB eine Voodoo²-basierende Beschleunigerplatine auf den Grafikkartenmarkt los. Im Bereich Packungsbeilagen geht die uns vorliegende Black Magic 3D dabei keine Kompromisse ein. 12 MB EDO RAM für texturhungrige Spiele wie *Unreal*, 10 Jahre Garantie, ein beiliegendes SLI-Kabel für zukünftige Erweiterungen sowie *G-Police* und *BattleZone* als Spielebundle sprechen eine deutliche Ausstattungssprache. Preislich gesehen dürften sich keine Unterschiede zur Konkurrenz zeigen, die ihre 12 MB-Karten ebenfalls für runde 600,- Mark anbietet. Bei den Treibern verläßt sich STB auf die Entwicklungen des Chip-Herstellers 3Dfx, was sich zumindest in geringerem Bedienungskomfort gegenüber den Voodoo²-Karten von miro oder Diamond äußert. Nach der Installation der neuesten Referenztreiber zeigt sich wie erwartet das übliche Performancebild. Sorgt man für gleiche Test-Verhältnisse, erreichen eigentlich alle V²-Karten fast identische Benchmark-Ergebnisse.

Ausstattung	sehr gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**



Während sich die Add-on-Karten der Marke Voodoo² ein enges Rennen liefern, kann die Kombi-Konkurrenz nur zuschauen. Die i740-Werte bei Q2 wurden dabei mit den Beta OpenGL-Treibern auf der Heft-CD erzielt.



Bei Forsaken und Turok zeigt sich ebenfalls deutlich, daß die V²-Platinen performanceseitig mehr als dicht beisammen liegen. Die eigentlichen Unterschiede sind daher eher in Ausstattungspunkten zu sehen.

Hersteller	A-Trend	Diamond	A-Trend	Diamond (AWARD PC Games)	STB Systems
Modell	Speedy 3D i740	Stealth II G460	Helios 3D V2	Monster 3D II X200	Black Magic 3D
Info-Telefon	0361-44110	08151-266-330	0361-44110	08151-266330	089-42080
Preis (lt. Herst.)	DM 159,-	DM 259,-	DM 469,-	DM 579,-	DM 599,-
Ausstattung					
Grafik-Chip	i740	i740	Voodoo²	Voodoo²	Voodoo²
Bauform	AGP	AGP	PCI	PCI	PCI
AGP-Features	2X-Modus, SBA	2X-Modus, SBA	–	–	–
Grafik-RAM	8 MB	8 MB	8 MB	12 MB	12 MB
RAMDAC-Takt	203 MHz	203 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.1526	4.10.01.1341	4.10.01.0016	4.10.01.0201	4.10.01.0016
Besonderheiten					
Software	nur Demos	Incoming, div. Progr.	Final Racing, War Gods	Spiele optional	BattleZone, G-Police
Garantiezeit	2 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	5 Jahre	10 Jahre
2D in Echtfarben	1.024x768, 85 Hz	1.280x1.024, 60 Hz	–	–	–
3D Jedi Knight	1.280x1.024, 16 Bi	1.280x1.024, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit

TECHNIK-ABC

Alpha Blending: Darstellung von Transparenzeffekten bei Rauch oder Schatten ▮ **Anti-Aliasing:** Glättung von Kanten, um pixelige Konturen zu verhindern ▮ **Bilineare Filterung:** Farbliche Abstimmung von bestimmten Texturelementen ▮ **Direct3D:** Weit verbreitete 3D-Schnittstelle des DirectX-Paketes ▮ **Fogging:** Einbau von Nebelelementen am Horizont ▮ **Glide:** 3D-Schnittstelle des Chip-Entwicklers 3Dfx ▮ **MIP-Mapping:** Verwendung unterschiedlich aufgelöster Texturen ▮ **OpenGL:** Hardwareunabhängige Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten ▮ **RAMDAC:** Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Daten umwandelt ▮ **Texturing:** Bekleben von Spiel-Objekten mit Texturen ▮ **Trilineare Filterung:** Kombination von bilinearem Filtern mit MIP-Mapping

Im Test: Intel Celeron 300 MHz von Comtech

Abgespeckt

Besitzer veralteter Spielekisten werden momentan von Billig-Angeboten geradezu erschlagen. Neben dem K6-2 von AMD und dem MX2 von Cyrix gibt es noch einen heißen CPU-Kandidaten: Celeron heißt Intels Lösung für preisbewußte Spieler mit Aufstiegsambitionen.

Lange Zeit geisterte der Celeron unter dem Codenamen „Covington" durch die News-Seiten der PC-Presse und wurde schon im Vorfeld mit großer Skepsis bedacht. Nachdem mittlerweile die ersten 300 MHz-Varianten in den Kaufhäusern stehen, bestellte die Hardware-Redaktion kurzerhand ein Komplettsystem ins Testlabor. Uns interessierte vor allem, wie gut der kleine Bruder des Pentium II mit Spielen kooperiert und wie weit die Leistungen von der direkten CPU-Konkurrenz abweichen.

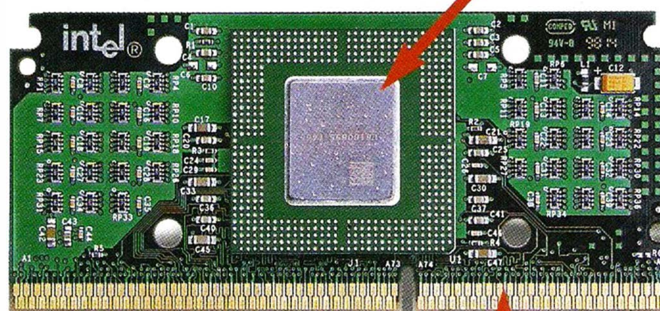
Technik-Briefing

Der Celeron ist im Grunde eine abgespeckte Version des altbekannten Pentium II. Sämtliche P II-Prozessoren verfügen neben einem 32 KByte großen Level-1-Cache über einen weiteren 512 KByte umfassenden Zwischen-Speicher (Level 2). Beide Caches sind im CPU-Gehäuse integriert und üben durch die Zwischenlagerung häufig benötigter Daten einen positiven Einfluß auf die System-Performance aus. Beim Celeron hat Intel einfach den Level-2-Cache weggelassen. Viele Anbieter (so auch Comtech) offerieren den P II Light mit einem normalen LX-Motherboard, obwohl Intel explizit einen Motherboard-Chipsatz (EX) entwickelt hat. Angesichts der Unterschlagung des Level-2-Caches müßte man eigentlich davon ausgehen, daß der Celeron sowohl im Anwendungs- als auch im Spielebereich der Konkurrenz hinterherhinkt. Dieser Umstand trifft jedoch nur dann zu, wenn das jeweilige Programm derart viele Daten zwischenspeichern muß, daß die Größe des Level-1-Caches nicht mehr ausreicht. Erst dann macht sich der fehlende L2-Speicher beim Celeron negativ bemerkbar. Im Anwendungsbereich zeigen sich dabei die größten Schwächen der Intel-CPU im Vergleich zum P II oder K6-2. Viele Spiele halten ihren eigentlichen Programmkern aber sehr klein, so daß der Celeron hier voll von seiner flotten Fließkomma-Einheit profitieren kann.

Comtech-Kandidat

Das Testsystem (siehe Extrakasten) entspricht einem Standard-Comtech-Angebot, das um spielerrelevante Hardware erweitert wurde. Die Grundpreise für ein Celeron- bzw. K6-2-System liegen bei 1.700,- Mark (Celeron) bzw. 1.800,- Mark (K6-2) und damit dicht zusammen. Nach dem problemlosen Aufbau des Gerätes zeigten sich einige kleinere Ungereimheiten im System: So waren die Direct3D-Treiber der Voodoo-Karte veraltet, außerdem stimmte der Ländercode für die deutsche Tastaturbelegung nicht. Die Formatierung der Festplatte mit FAT-32 bringt zwar mehr nutzbaren Festplattenplatz, sorgt jedoch für Kompatiblitätsprobleme mit anderen Betriebssystemen.

Der Celeron von Intel muß ohne Level-2-Cache sein Rechenleben gestalten.



Auf der CPU-Steckplatzseite ist er zu Slot 1 kompatibel und paßt theoretisch in jedes EX-, LX- oder BX-Board.

Erkenntnisse

Die Praxistests dokumentieren, daß der Celeron im Zockerbereich eine gute Alternative für preisfixierte Spieler ist. Stellt man der Intel-CPU eine Voodoo-Graphics-Karte an die Seite, sind jedoch keine Meilensteine der Spiele-Performance zu erwarten. Investiert man dagegen in eine Voodoo²-Platine (bei Comtech: 450,- Mark anstatt 100,- Mark für Voodoo Graphics), so schnellen die Frameraten je nach Spiel zwischen 25 und 100% in die Höhe. Die 300,- Mark Aufpreis für einen gleich schnell getakteten Pentium II erbringen lediglich zwischen 15 und 50% Leistungszuwächse. Vergleicht man den Celeron mit einem K6-2 (jeweils mit Voodoo²), liegen beide bei älteren 3D-Spielen in ähnlichen Performance-Regionen. Bei Texturkrachern wie *Unreal* zeigt das neueste AMD-Geschöpf jedoch deutlich seine 3DNow!-Harke und läßt den P II Light hinter sich.

Thilo Bayer ■

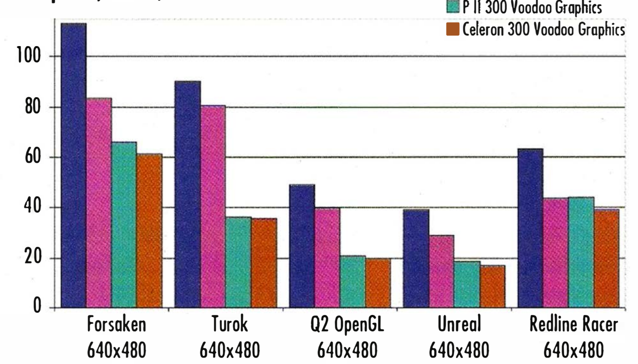
CELERON VS. PENTIUM II

Merkmal	Celeron	Pentium II	Pentium II
Prozessor-Takt (MHz)	266, 300	233, 266, 300, 333	350, 400
System-Takt (MHz)	66	66	100
L2-Cache	keiner	512 KByte	512 KByte
CPU-Bauform	Slot 1	Slot 1	Slot 1

DAS TESTGERÄT

Das Celeron-System von Comtech bestand aus folgenden Komponenten:

CPU:	Intel Celeron 300 MHz	3D-Add-on-Karte:	Typhoon Voodoo Graph.
Mainboard:	P6-LX-A+ (AGP, USB)	Soundkarte:	TerraTec Base 1
System-Speicher:	64 MByte SDRAM	Lautsprecher:	Typhoon Snd. System 80
Festplatte:	Seagate 4.3 GByte	Betriebssystem:	Windows 98
CD-ROM:	24X ATAPI	Software:	Word 97, Works 95
Grafikkarte:	ATI Rage IIc	Gesamtpreis:	ca. DM 3.000,-



Die Unterschiede zwischen Celeron und Pentium II sind beim Einsatz einer normalen Voodoo-Karte der Marke Monster 3D am geringsten. Erst der Einbau einer Voodoo²-Platine zeigt deutliche Unterschiede. Aufwendige Spiele wie Unreal bestrafen die Cache-Einsparung beim Celeron mit Performance-Einbrüchen.

Im Test: Das erste Force Feedback-Lenkrad von SC&T

Kraftakt

Mit dem Ultimate Per4mer Force Feedback Wheel erreichte ein erster Vorbote der bevorstehenden FF-Lenkerwelle die Hardware-Redaktion. Angesichts der schon bald folgenden Konkurrenzgeräte wagten wir eine ausführliche Spazierfahrt mit dem kraftverstärkten Erstgeborenen.



Der Hartplastik-Lenker präsentiert sich im halbkreisförmigen Gewand.

Die magere Befestigung macht aus dem Wheel nicht gerade ein Controller-Bollwerk.

Im Inneren der Steuer-Skulptur verrichtet ein Motor FF-Schwerstarbeit.

Noch in der letzten PCG manövrierte die Hardware-Redaktion den kraftlosen Spiele-Chauffeur von SC&T durch kurvenreiche Fahrerlandschaften. Mittlerweile hat sich Pearl (01 80-55582) dazu entschlossen, den Kraft-Kollegen auf dem deutschen Markt anzubieten. Lediglich das höhere Gewicht, ein externes Netzteil sowie ein dezenter FF-Aufkleber geben Hinweise auf die motorischen Fähigkeiten des neuen Wheels.

Startvorbereitungen

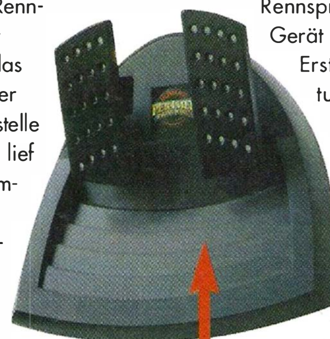
Das Aufstellen der Gerätschaften gestaltete sich angesichts des Kabelsalats schwieriger als erwartet. Netterweise kommt das analoge SC&T-Gerät mit einem Anschluß an die serielle Schnittstelle aus und läßt den Gameport unberührt. Alternativ wird die Lenksäule dabei mit Saugnäpfen oder etwas klapprigen Klemmen an den Spieletisch gefesselt. Der eigentliche Brummi-Lenker beherbergt 12 Funktionsknöpfe, die separat für Spiele zur Verfügung stehen – ein eigener Schaltknüppel fehlt leider. Die stabil gebauten Pedale finden besonders auf einem Teppich-Untergrund guten Halt – bei glatten Oberflächen kommen sie relativ schnell aufs Spiele-Glatteis. Nach dem problemlosen Aufspielen der Treiber ist das Trimm-Dich-Gerät einsatzbereit.

Wackelspiel

Die Anzahl von FF-verstärkten Rennspielen wächst stetig an und umfaßt mittlerweile einige echte Rüttelperlen. Kompatibilitätshürden gibt es durch die Existenz zweier FF-Protokolle: i-force von Immersion (aktuelle Version: 2.0) sowie DirectX/DirectInput von Microsoft (V. 5.2). Jedes FF-Gerät hat sich dabei auf ein bestimmtes Protokoll festgelegt: Während das Test-Opfer auf i-force basiert, werden die FF-Lenker von Microsoft und Saitek die DirectX-Variante benutzen. Mittlerweile herrscht immerhin darüber Einigkeit, daß Spiele mit FF-Effekten der Marke DirectX auch i-force-basierende Controller zum Rütteln bringen. Ältere Spiele mit direktem i-force-Support (wie Descent 2) lassen jedoch keine FF-Effekte auf DirectX-Drückebergern zu.

Durchtrainiert

Die ersten Runden fuhr die Pilotencrew mit den im Karton verstauten, betagten Vollversionen von Sega (Daytona USA Deluxe, Rallye Championship). Während das erstgenannte magere Rüttelerlebnisse bietet und selbst auf einem P II-300 bei jedem Effekt kurz ruckelt, überzeugen die FF-Einlagen bei der Rallye-Variante schon eher. Der nächste Renn-Kandidat war *Cart Precision Racing*, das seine FF-Effekte über die DirectX-Schnittstelle schickt. Das Wheel lief auf Anhieb problemlos und übertrug recht artige Bizeps-Übungen an den Testfahrer. Monster Truck Madness 2 war hingegen ein richtiger Knaller, da die eher in den USA beliebten Fahrzeuge mit einem Wackel-Wheel erst richtig Bretterspaß machen. Auch *Need For Speed 2 Special Edition* sorgte für reichlich Fahrerspaß und ersetzte nach halbstündigem Einsatz den Gang zur Muckibude.



Eine der Stärken des SC&T-Geschosses sind die massiven Pedalblöcke.

Licht und Schatten

Spätestens bei Spielen mit kräftigen Rütteleinlagen macht sich die wenig berauschende Verankerung des Wheels auf dem Schreibtisch bemerkbar. In Renn-Spielen ohne FF fällt darüber hinaus die fehlende automatische Mittelstellung negativ auf. Ausstattungsseitig vermißten wir einen Power-Knopf sowie die tolle Programmier-Software von i-force. Die bei manchen Renn-Titeln festgestellten Performance-Probleme sind entweder auf die Treiber von SC&T oder das jeweilige Spiel zurückzuführen – in beiden Fällen dürften Patches das Ruckel-Ungemach beseitigen. Insgesamt kommt durch das Force Feedback-Element frischer Wind in speziell angepaßte Fun-Rennspiele. Das SC&T-Gerät hat es dabei als Erstlingswerk erwartungsgemäß nicht leicht, da es sämtliche Kinderkrankheiten ausbaden muß. Der Preis wird ab Anfang August bei knapp 400,- Mark liegen und deshalb nicht nur Sparstrumpf-Millionäre vorbehalten sein. Vorsichtige Schumi-Gemüter sollten in ihrer Vorfreude einen Gang runterschalten und den Herbst abwarten. Weitere Infos gibt es bei Pearl (www.pearl.de), SC&T (www.platinumsound.com) sowie Immersion (www.force-feedback.com).

Thilo Bayer ■

FF-RENNSPIELE

Folgende Rennsimulationen sind durch Wackel-Effekte aufgebohrt.

Spiel	Hersteller	Anmerkung
Cart Precision Racing	Microsoft	Direktes FF
Castrol Honda	Intense	Patch
MT Madness 2	Microsoft	Direktes FF
MotoCross Madness	Microsoft	Direktes FF
Andretti Racing	EA	Direktes FF
Need For Speed 2 SE	EA	Direktes FF
F1 Racing Sim.	Ubi Soft	Patch
POD	Ubi Soft	Patch
Redline Racer	Ubi Soft	Direktes FF
Ultimate Race Pro	MicroProse	Direktes FF
Interstate '76	Activision	Direktes FF

SC&T WHEEL

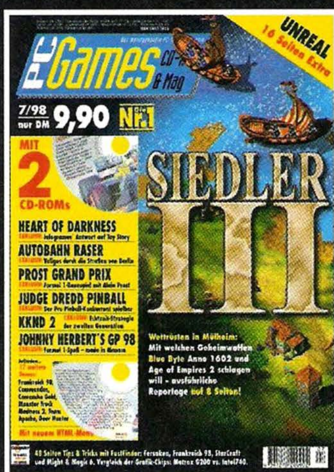
Stärken	Gute Pedale Völlig neues Fahrgefühl
Schwächen	Performance Design-Mängel

Ausstattung	
Software	befriedigend
Technik	befriedigend
Gesamturteil	**befriedigend**

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!







Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ **PC GAMES 06/98 mit CD-ROM**	**NICHT LIEFERBAR!**	
❒ **PC GAMES 07/98 mit CD-ROM**	**zu DM 9.90**	
❒ **PC GAMES 08/98 mit CD-ROM**	**zu DM 9.90**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		**DM 3,-**
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

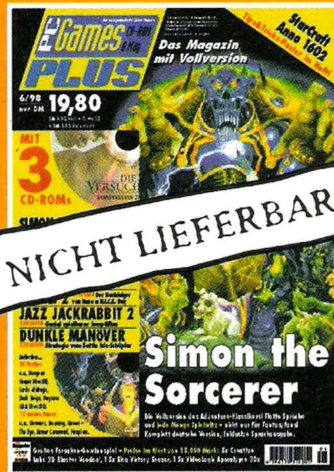
Konto.-Nr.

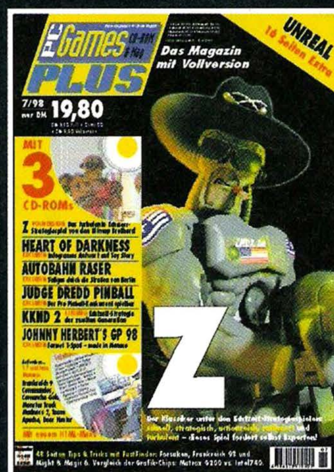
BLZ

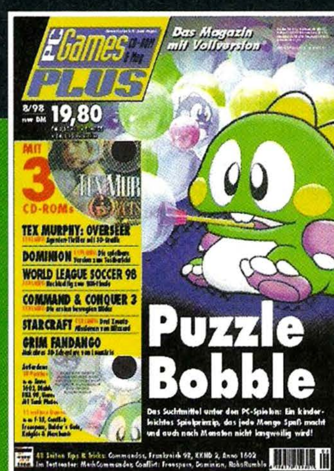
Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!







Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ **PC GAMES PLUS 06/98 mit CD-ROM**	**NICHT LIEFERBAR!**	
❒ **PC GAMES PLUS 07/98 mit CD-ROM**	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES PLUS 08/98 mit CD-ROM**	**zu DM 19,80**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		**DM 3,-**
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Im Praxis-Test: Die endgültige Version von Windows 98

Runderneuert

Es ist da: Drei Jahre nach der Veröffentlichung von Windows 95 steht seit Ende Juni wieder eine neue Version des Microsoft-Betriebssystems in den Händlerregalen. Ob die 98er-Variante nur Kosmetikpflege betreibt oder wirklich sinnvolle Neuerungen bietet, erfahren Sie auf den folgenden vier Seiten.



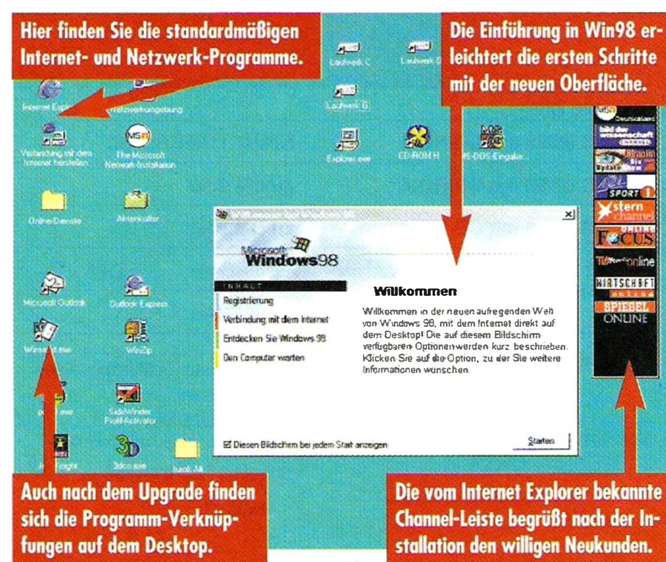
Bill Gates und seine Mannen haben sich viel Zeit gelassen, um die angegraute Windows-Benutzeroberfläche einer Frischzellenkur zu unterziehen. Eigentlich sollte man erwarten, daß die Unterschiede zum Vorgänger dementsprechend groß ausfallen. Die Vorteile – und damit letztendlich die Kaufgründe sind aber erst bei genauem Hinsehen und nach etwas Einarbeitungszeit ersichtlich. Um Ihnen die Qual der Wahl zu erleichtern, werden wir deshalb über die wichtigsten Neuerungen, Hardware-Anforderungen sowie die interessantesten Aspekte aus Spielersicht berichten.

Das Vorspiel

Bevor wir unsere Testrechner mit einem Win98-Upgrade bedachten, wurden umfangreiche Leistungstests durchgeführt. Neben der eigentlichen Spiele-Performance interessierte uns auch die AGP-Einbindung, die Ladezeiten von Spielen sowie der benötigte Festplatten-Speicher im Windows-Verzeichnis. Sicherheitshalber deaktivierten wir vor der großen Tat sowohl die Virus-Warnungs-Option im Motherboard-BIOS als auch den aktiven Viren-Scanner, um Konflikte mit diesen Programmen aus dem Weg zu gehen. Anschließend installierten wir Windows 98 als Upgrade auf die bestehende Windows-Version (Win95 C) – alternativ kann der Anwender aber auch eine Neuinstallation vornehmen. Diese Prozedur dauerte ungefähr eine halbe Stunde und führte nach einigen Frage-Antwort-Spielchen schließlich zur neuen Oberfläche.

Vorsicht: Falle

Obwohl die Installation von Win98 im Regelfall ohne Probleme abläuft, können sich an einigen Stellen hartnäckige Hürden in den Weg stellen. Mit den folgenden Hilfen sollten Sie diese aber auf Anhieb meistern. Neben dem schon erwähnten Abschalten der hard- und softwareseitigen Viren-Checks sollten Sie auf alle Fälle den vorhandenen Festplattenplatz überprüfen. Wollen Sie beispielsweise eine Sicherungskopie von Win95 anlegen, dann wird Ihr Windows-Ordner nach der Installation insgesamt mindestens 120 MB schwerer sein. Haben Sie einen Busmaster-Treiber für Ihre Festplatte installiert, sollte dieser vorsichtshalber entfernt und eine



Hier finden Sie die standardmäßigen Internet- und Netzwerk-Programme.

Die Einführung in Win98 erleichtert die ersten Schritte mit der neuen Oberfläche.

Auch nach dem Upgrade finden sich die Programm-Verknüpfungen auf dem Desktop.

Die vom Internet Explorer bekannte Channel-Leiste begrüßt nach der Installation den willigen Neukunden.

WINDOWS 98-ZIELGRUPPEN

Als Entscheidungshilfe für oder gegen Windows 98 haben wir folgende Übersicht für Sie zusammengestellt:

Situation A:
Sie haben einen älteren Pentium-Rechner ohne USB- oder AGP-fähiges Motherboard. Ihr Win95 ist treibertechnisch gut gepflegt.
Unser Vorschlag:
Es gibt im Moment keinen zwingenden Grund zum Kauf von Win98.

Situation B:
Sie haben einen älteren Pentium-Rechner ohne USB- oder AGP-fähiges Motherboard. Um aktuelle Hardware-Treiber haben Sie sich nie gekümmert.
Unser Vorschlag:
Ein Update auf Win98 ist durchaus sinnvoll, damit auch die neuesten Spiele korrekt laufen.

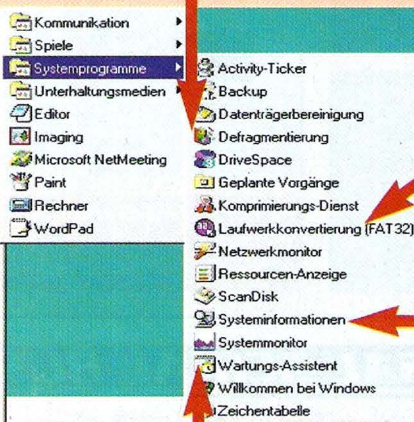
Situation C:
Sie verfügen über einen USB- oder AGP-fähigen Rechner, haben aber noch Win95 (A) als Betriebssystem.
Unser Vorschlag:
Da Ihre Windows-Oberfläche nicht mit den neuen Techniken kompatibel ist, sollten Sie auf jeden Fall ein Update auf Win98 anstreben.

Situation D:
Sie verfügen über einen USB- oder AGP-fähigen Rechner und haben Win95 B als Betriebssystem.
Unser Vorschlag:
Sofern Sie Ihren PC auf dem neuesten Stand halten, gibt es momentan noch keinen zwingenden Kaufgrund.

Situation E:
In den nächsten Monaten steht der Kauf eines neuen Komplett-Rechners an.
Unser Vorschlag:
Verschieben Sie die Win98-Anschaffung, da Sie dieses beim Kauf für einen geringen Aufpreis dazubekommen.

WICHTIGE HELFERLEIN

Defrag: Dieses Programm ist Win95-Benutzern schon geläufig. Es wurde um die Möglichkeit erweitert, häufig benutzte Programme aus Schnellstart-Gründen an den Anfang der Festplatte zu verschieben.



Laufwerkkonvertierung: Wer NUR unter Win95 OSR2 oder Win98 arbeitet, sollte seine Festplatte mit FAT-32 formatieren. Bei größeren Platten erhöht sich der nutzbare Platz teilweise erheblich. Das Format ist jedoch weder zu DOS noch zu Win95 A kompatibel.

Systeminfo: Eines der weitreichendsten Tools in Win98. Neben detaillierten Informationen über die PC-Umgebung dient es als Sprungbrett zu den unter „Extra" versteckten Helferlein.

Der Wartungs-Helfer: Er übernimmt zeitgesteuert die Durchführung von wichtigen Routine-Aufgaben.

Win98-kompatible Version verwendet werden. Diese bekommen Sie im Zweifelsfall von Ihrem Hersteller, wenn sich keine geeignete Version auf der Win98-Setup-CD befindet. Nach der Installation werden Sie wahrscheinlich händeringend nach dem Boot-Menü Ausschau halten. Anstatt F8 (Win95) müssen Sie nun die Steuerung- bzw. Control-Taste (Strg bzw. Ctrl) drücken. Mit F4 bootet Win98 ohne Startdateien, mit F5 im abgesicherten Modus zur Fehlerbehebung. Besitzer einer Rival28 AGP-Karte werden vielleicht den AGP-Speicher vermissen, der im DirectX-Kontrollpanel angezeigt wird. Dieses Mini-Programm, das separat installiert werden muß, weist unter Win98 unter dem Eintrag „DirectDraw-Speicher" fälschlicherweise nur den lokalen Grafik-Speicher aus. Unsere Tests haben aber gezeigt, daß in AGP-Spielen wie *Incoming* oder *Redline Racer* der zusätzliche Speicher für Texturen korrekt zur Verfügung steht.

Erster Eindruck

Wer hier größere Überraschungen auf den ersten Blick vermutet, wird etwas enttäuscht sein. Lediglich die Channel-Leiste sowie ein Hilfe-Programm weisen dezent auf das neue Betriebssystem hin. Der Blick in den Explorer offenbart, daß der Windows-Ordner um ca. 70 MB angewachsen ist. Insgesamt belegt Win98 zwischen 120 und 300 MB auf Ihrer Festplatte – die Sicherheitskopie zur

WINDOWS 98-KOMPLETTSYSTEME

Bevor Sie in einen Win98-Kaufrausch verfallen, sollten Sie einen Blick auf dessen Hardware-Anforderungen und die bei Ihnen vorhandenen Gegebenheiten werfen. Wir haben der Übersicht halber zwei Systeme für Sie zusammengestellt. Während der links abgebildete Rechner den Mindestansprüchen an zügiges Arbeiten entspricht, macht das rechts dargestellte System so richtig Arbeits- und Spielelaune.

• Der Windows 98-Einstiegsrechner:

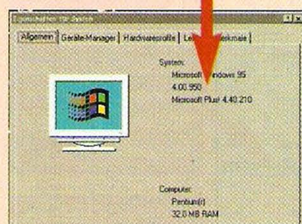
- Speicher: 32 MB EDO RAM
- Grafikkarte: PCI-Bauform mit 4 MB
- Rechner-CPU: Pentium mit 100 MHz
- Add-on-Grafikkarte: Voodoo Graphics mit 4 MB
- Soundkarte: Sound Blaster kompatibel (16 Bit)

• Der Windows 98-Spielekiste:

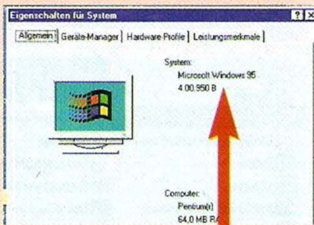
- USB-Anschlüsse
- Rechner-CPU: Pentium II / K6-2 mit 300 MHz
- Speicher: 64 MB SDRAM
- Grafikkarte: AGP-Bauform mit 8 MB
- Add-on-Grafikkarte: Voodoo² mit 12 MB
- Soundkarte: ISA-/PCI-Karte mit Sound-RAM

VERSIONEN-DURCHEINANDER

Dank einer undurchsichtigen Versionen-Politik hat Microsoft ziemliche Verwirrung beim Win95-Benutzer gestiftet. Letztendlich lassen sich jedoch vier bedeutende Win95-Varianten identifizieren. Hierzu müssen Sie lediglich einen rechten Mausklick auf den Arbeitsplatz anwenden und dann „Eigenschaften" wählen. Unter „Allgemein" finden Sie einen Vermerk auf das installierte Betriebssystem.



Das ursprüngliche Win95 arbeitet nicht mit AGP-Grafikkarten oder USB-Geräten zusammen.



Mit Win95 B, das nicht separat verkauft wurde, sind die Mindestvoraussetzungen für AGP und USB erfüllt.



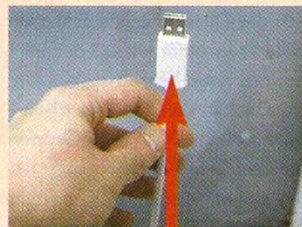
Mit Hilfe der Datei usbsupp.exe (www.keydata-pc.com/drivers.htm) von Microsoft wird Win95 B AGP- und USB-fähig.



Die letzte Win95-Version hat den Support direkt integriert. Win95 C ist jedoch nicht separat erhältlich.

UNIVERSAL SERIAL BUS

Die direkte Einbindung des Universal Serial Bus (USB) in Win98 stellt eines der wichtigsten Highlights für Spieler dar. Schon ab Herbst werden die ersten Joysticks für diese Schnittstelle erwartet. Multiplayer-Einlagen, massenweise Feuerknöpfe und Features wie Ruder oder Throttle sind dann keinen Beschränkungen mehr unterworfen. Bis zu 127 USB-Geräte können theoretisch aneinandergestöpselt und sogar während des Spielbetriebes eingesteckt werden. Voraussetzungen sind ein Motherboard mit USB-Anschlüssen, Win98 (oder Win95 B + usbsupp.exe) sowie die zugehörigen Eingabegeräte.



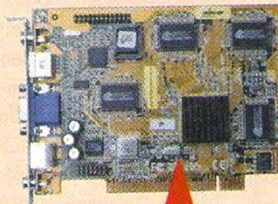
Hier sehen Sie einen Vertreter der extrem flach konstruierten USB-Stecker.



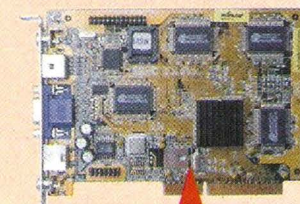
Ihr Motherboard muß zur Nutzung von USB über entsprechende Anschlüsse verfügen.

ACCELERATED GRAPHICS PORT

AGP-Grafikkarten kommen immer mehr in Mode, obwohl der praktische Nutzen dieser Platinen noch sehr gering ist. AGP bedeutet dabei in erster Linie eine andere Karten-Bauform (siehe Abbildungen). Wenn Sie kein Motherboard mit AGP-Steckplatz besitzen, brauchen Sie sich auch nicht mit dem Kauf einer entsprechenden Karte beschäftigen – die unterschiedlichen Bauformen sind nicht zueinander steckplatzkompatibel. Da Win98 mit DirectX 5.2a ausgeliefert wird, besitzen Sie hier immerhin die notwendigen Grundlagen für AGP-Freuden. Unter Win95 B benötigen Sie die Datei usbsupp.exe, DirectX 5.2 sowie eine aktuelle Version des AGP-Treibers vgart.vxd.



Eine Riva 128-Karte in herkömmlicher PCI-Bauform.



AGP-Variante: Die Steckkontakte sind weiter nach rechts verschoben.

Wiederherstellung von Win95 schlägt noch einmal mit 50 MB zu Buche. Der Umfang hängt dabei ganz davon ab, welche Programme Sie tatsächlich auf den Rechner schaufeln – nachträgliche Änderungen stellen kein Problem dar. Der Blick in den Gerätemanager des ersten Testsystems (Pentium II-300 mit Voodoo²) verläuft erfreulich: Alle unter Win95 eingebundenen Komponenten wurden dank aktueller Treiber anstandslos übernommen. Beim zweiten Testsystem (Pentium 233 MMX mit Voodoo Graphics) fällt jedoch ein Eintrag aus dem Fenster-Rahmen. Aus der miroHISCORE 3D hat Win98 eine standardmäßige VoodooGraphics-Karte gemacht. Dies verwundert deshalb, weil auf der Installations-CD sogar Treiber für die HISCORE schlummern. Hier sollten also von Hand die Hersteller-Treiber nachinstalliert werden.

Treibereinbindung

Geht man die Liste der auf der Win98-CD enthaltenen Treiber durch, wird die eine oder andere Überraschung sichtbar. Obwohl Grafik-Chipsätze wie Voodoo Graphics, Riva 128, Permedia 2 oder ATI Rage Pro mit durchaus aktuellen Versionen vertreten sind, fehlen doch ganz elementare Kollegen wie Voodoo² oder Intel740. Es scheint fast so, als ob Microsoft lediglich die von ihrer Hardware Quality Library zertifizierten Treiber auf die CD gepackt hat. Immerhin läßt sich Software für Microsoft-Produkte aufspüren, die erst in einigen Monaten erscheinen werden (Sound System 80). Glücklicherweise wird die Treiber-Grundlage mit dem Erscheinen von DirectX 6 erheblich aktualisiert und aufgebohrt. Nach dem bisherigen Informationsstand wird die neue DirectX-Version unter anderem im Rahmen eines Windows 98-Service Packs ausgeliefert. Dieses Upgrade soll darüber hinaus einen veränderten Media Player sowie ein Internet Explorer-Update beinhalten.

Performance-Fragen

Win98 bietet von Haus aus mehrere Optionen an, um die allgemeine Performance zu steigern. Nach einem rechten Mausklick auf den Desktop kommen Sie zum Menüpunkt „Effekte", der verschiedene Einträge zur optischen Kosmetik verbirgt. Geben Sie sich hier genügsam, ist eine leichte Erhöhung der Arbeitsgeschwindigkeit festzustellen. Verfeinerte Tuning-Maßnahmen sind mit dem auf der Win98-CD enthaltenen Tweak UI möglich. Einen weiteren Ansatzpunkt für Leistungs-Optimierungen stellt die Festplatten-Defrag-Software dar. Wählt man die vollständige Optimierung, so verschiebt der findige Helfer einfach die Anwendungen oder Spiele mit der höchsten Start-Anzahl an den Anfang der Festplatte. Obwohl diese Defrag-Art extrem lange dauern kann, gewinnt man immerhin die eine oder andere Sekunde beim Programm-Start (*Q2*: 10 Sekunden anstatt 11 unter Win95, *Unreal*: 16 Sekunden anstatt 18). Die Ergebnisse bei den Benchmarks fallen hingegen ernüchternd aus. Unterschiede sind hier wirklich nur mit der Lupe zu finden und spielen keine Rolle bei der Kaufentschei-

dung. Mit DirectX 6, das Ende Juli erscheinen soll, könnte sich dieser wichtige Punkt aber ändern.

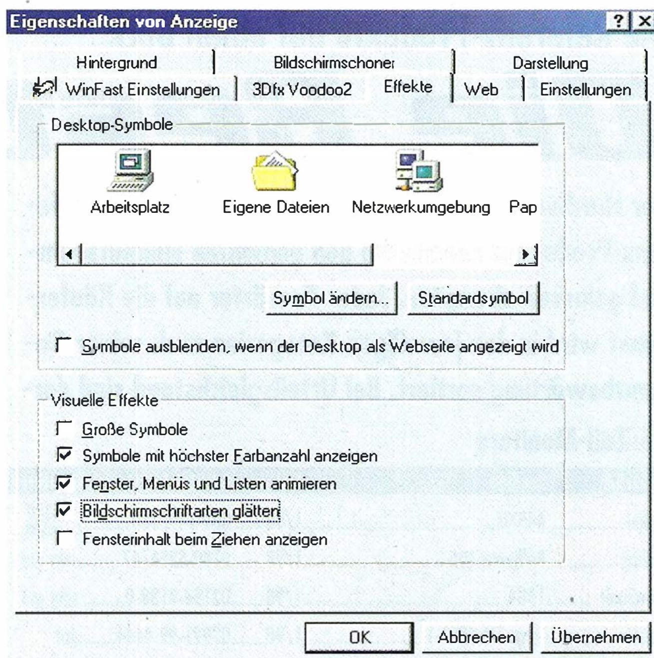
Helfershelfer

In den Win98-Previews haben wir schon auf die zahlreichen neuen Tools hingewiesen, die das Fensterleben angenehmer gestalten. Neben Programmen wie Outlook und Frontpage Express gehören gerade die Systeminfo, der Multi-Monitor-Support, der Wartungs-Assistent sowie die Registry- und Systemdateiprüfung zu den Highlights. Der Wartungs-Helfer kümmert sich beispielsweise um das zeitgesteuerte Festplatten-Management. Mit seiner Hilfe lassen sich Defragmentierungsvorgänge, die Beseitigung überflüssiger Dateien sowie der Festplatten-Check automatisieren. Die weitreichendsten Eingriffe in den Betriebssystem-Haushalt lassen sich jedoch über die Systeminfo erreichen. Neben detaillierten Infos über die Hard- und Software-Umgebung kann der versierte Anwender auch an Start-Optionen des Betriebssystems feilen.

Eine Frage der Kompatibilität

Wer nach der Auslieferung von Win98 mit horrenden Kompatibilitätsmeldungen gerechnet hat, kann erst einmal tief durchatmen. Offensichtlich waren die Win98-Techniker sehr fleißig bei ihren Kooperations-Checks: Sowohl hard- als auch softwareseitig sind vorerst keine Supergau-Meldungen auf breiter Front bekannt. Übliche Motherboard-, Grafik- und Soundchipsätze werden korrekt erkannt oder zumindest ohne Probleme mit herstellereigenen Treibern ins System eingebunden. Besitzer von ISDN-Karten der Firma Teles sollten nach neuen Treibern Ausschau halten und deren Internet-Seite besuchen (www.teles.de). Generell ist zu erwarten, daß Hardware-Hersteller massiv neue Treiber herausgeben – die wichtigsten werden selbstverständlich auf die Heft-CD gepackt. Bei den Spiele-Tests kam ein Pentium II-System mit einer i740-Basisgrafikkarte, einem Voodoo²-Beschleuniger sowie einer Sound Blaster AWE 64 zum Einsatz. Die Hardware-Redaktion testete eine Vielzahl von aktuellen Spielen und Klassikern und konnte dabei für fast alle Titel grünes Licht geben. Die wenigen schwarzen Schafe werden sicherlich bald mit Patches versehen.

Thilo Bayer ■



Durch die Abschaltung von Animationen oder Schriftarten-Glättung lassen sich schon Performance-Steigerungen erzielen.

SPIELESPASS UNTER WIN98

Dutzende von Spieleschachteln verwandelten das Testlabor in einen undurchdringlichen Zockerdschungel. Im folgenden geben wir Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Spiele-Testobjekte. Auf der CD finden Sie unter Hardware/Specials die komplette Zusammenstellung aller unter Windows 98 getesteten Spiele.

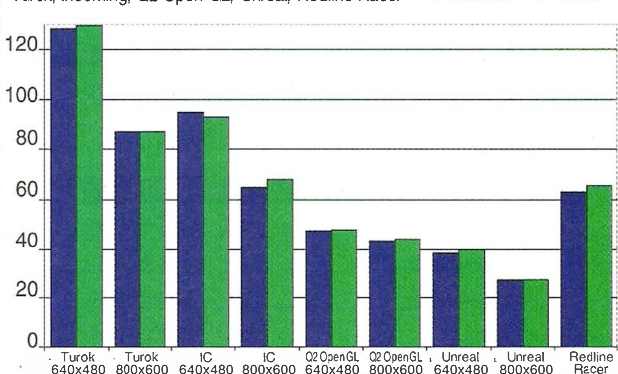
Spiel	Publisher	Anmerkung
ATF	EA	Stürzt momentan ab
Anno 1602	Sunflowers	Läuft problemlos
Comanche Gold	NovaLogic	Läuft problemlos
Commandos	Eidos	Läuft problemlos
Conflict Freespace	Interplay	Läuft problemlos
F1 Racing Sim	Ubi Soft	Läuft problemlos
Final Fantasy 7	Eidos	Läuft problemlos
Forsaken	Acclaim	Läuft problemlos
Heart of Darkness	Infogrames	Läuft problemlos
Incoming	Rage	Läuft problemlos
Jedi Knight	LucasArts	Läuft problemlos
Frankreich 98: Die Fußball WM	EA	Läuft problemlos
Might&Magic 6	Ubi Soft	Läuft problemlos
Tomb Raider 2	Eidos	Läuft problemlos
Unreal	GT	Läuft problemlos
WC Prophecy	Origin	Läuft problemlos

FAZIT



Eine allgemeingültige Aussage zum Thema „Kaufen, abwarten oder nicht kaufen" läßt sich schwer formulieren. Da das Upgrade von Win95 auf Win98 im Vergleich zum damaligen Wechsel Win3.11/Win95 wenig elementare Neuerungen bietet, kann keine Kauf-Absolution erteilt werden. Andererseits machen die vielen kleinen Verbesserungen den Umstieg auf die 98er-Version durchaus schmackhaft. Wer sich in den nächsten Monaten einen neuen Rechner kaufen will, kommt um die neue Oberfläche sowieso nicht herum. Besitzer von Win95 (A), die ein USB- oder AGP-fähiges Motherboard haben, sollten ebenfalls auf das aktuelle Betriebssystem umsatteln. Inhaber älterer Hardware oder eines gut gepflegten Win95 sollten die Investition von knapp 200,- Mark für ein Upgrade bzw. 400,- Mark für eine Vollversion aber gründlich abwägen. Aus Performancesicht sind erst mit DirectX6 wirkliche Steigerungen zu erwarten – das integrierte DirectX 5.2a bringt keine Verbesserungen gegenüber dem für Win95 separat erhältlichen DirectX-Paket.

LEISTUNGS-CHECK



Um die Geschwindigkeit der neuen Oberfläche spielenah zu messen, führten wir eine Vielzahl von Benchmarks durch. Nachstehend finden Sie die Ergebnisse, die wir auf einem P II-300 mit 128 MB SDRAM, einer i740- sowie einer Voodoo²-Karte, einer Sound Blaster AWE 64 sowie einer 9 GByte IBM-Festplatte ermitteln konnten.

Sie sehen es selbst: Die Performance-Unterschiede sind wirklich nicht besonders auffällig. Leider mußten wir diesmal auf den Forsaken-Benchmark verzichten, da sich dieser ganz offensichtlich nicht mit Win98 verträgt.

Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant, die maßgeblichen Einfluß auf die Einstufung besitzen. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	1/98	089-1497360	AWARD
Philips	Brilliance 105	1/98	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	1/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	1/98	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	1/98	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	AWARD
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	1/98	0211-338000	AWARD
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	AWARD
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	1/98	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	1/98	089-9579081	sehr gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Matrox	Millennium G200	7/98	089-614474-0	sehr gut
Diamond	Viper V330	12/97	08151-266330	AWARD
STB	Velocity 128	8/98	089-42080	gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	7/98	0211-338000	gut
miroMEDIA	Magic Premium	3/98	01805-225450	gut
Leadtek	WinFast 3D S900	8/98	www.leadtek.com.tw	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo²	5/98	089-9579081	AWARD
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	AWARD
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	AWARD
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	7/98	0211-338000	AWARD
STB	Black Magic 3D	9/98	089-42080	sehr gut
Diamond	Monster 3D	12/97	08151-2660	AWARD
Guillemot	Maxi Gamer 3D	12/97	0211-338000	gut*
miroMEDIA	HISCORE 3D	12/97	01805-225450	gut*

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	AWARD
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	4/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	4/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	4/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	AWARD
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	sehr gut
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp	2/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	2/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	2/98	02173-9743-21	gut
Guillemot	T-Leader	6/98	0211-338000	gut

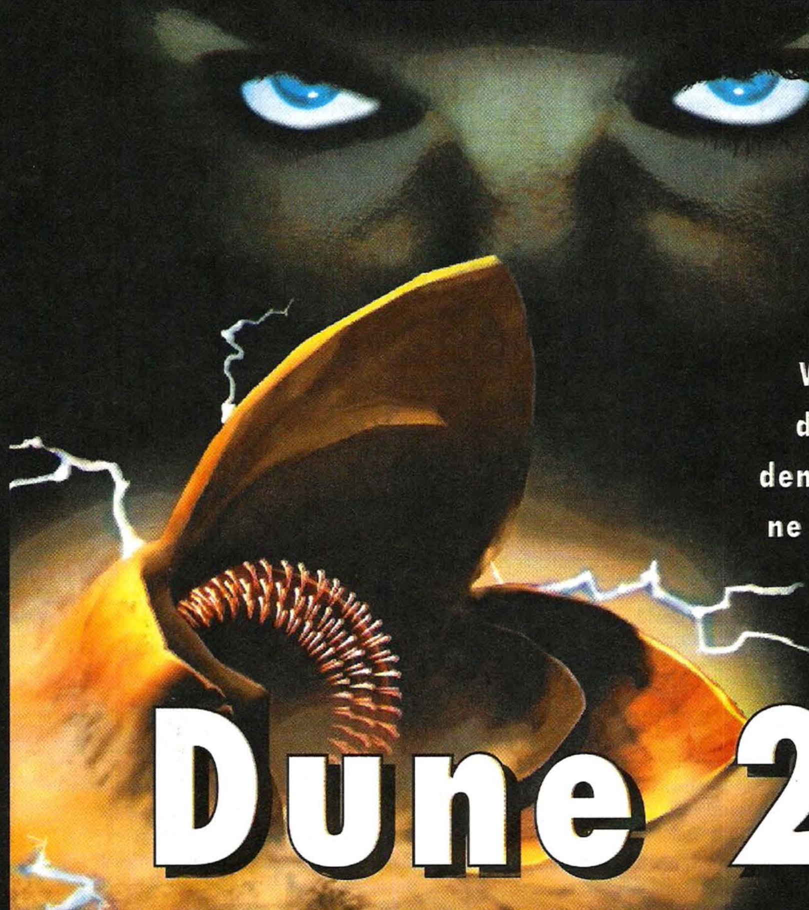
Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	AWARD
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	2/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	2/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	AWARD
Guillemot	Sphere Pad 3D	8/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	2/98	069-92032165	gut

TIPS & TRICKS



■ Sandburgen, Sandwürmer und jede Menge Spice: Dune 2000, der aktuelle Echtzeitstrategie-Titel der Westwood Studios, ist endlich da! Kaum in den Regalen, finden Sie bei PC Games bereits eine ausführliche Komplettlösung – damit Sie den Kopf nicht in den Sand stecken müssen...

Dune 2000

9/98

TIPS INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	KT	03/98
Age of Empires	KT	04/98
Age of Empires	KT	05/98
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	KT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602	KT	09/98
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	06/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	07/98
Autobahn Raser	KT	08/98
Bophomets Fluch 2	KL	12/97
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bleifuß 2 / Bleifuß Rally	KT	06/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Commandos (Teil 1)	KL	08/98
Commandos (Teil 2)	KL, KT	09/98
Constructor	KT	08/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	05/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Dark Reign	KT	01/98
Daytona USA Deluxe	KT	08/98
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Deathtrap Dungeon	KT	09/98
Der Industrie-Gigant	KT	12/97
Diablo: Hellfire	KT	03/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Diablo: Hellfire	KT	06/98
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper	KT	02/98
Dungeon Keeper	KT	01/98
Dungeon Keeper	KT	06/98

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Fallout	AT	06/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
Fallout	AT	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 98	KT	04/98
FIFA 98	KT	05/98
FIFA 98	KT	06/98
FIFA 98	KT	07/98
FIFA Soccer Manager	KT	04/98
Floyd	KL	01/98
Forsaken	KL	07/98
Forsaken	KT	08/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
G-Police	KL	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Heart of Darkness	KL	09/98
Incubation Mission-CD	KT	09/98
Incoming	KT	08/98
Interstate '76	KT	04/98
I-War	KT	05/98
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KT	05/98
KKND 2	AT	08/98
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lands of Lore 2	KT	02/98
Lands of Lore 2	KT	04/98
Lands of Lore 2	KT	06/98
Lords of Magic	AT	04/98
Lords of Magic	KT	05/98
Lords of Magic	KT	08/98
MechCommander	AT	09/98
Might & Magic 6	AT	07/98
Might & Magic 6	AT, KT	09/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
NBA Live 98	AT	02/98
NBA Live 98	KT	03/98
Need for Speed 2 – Special Edition	KT	04/98
NHL 98	KT	02/98
NHL 98	AT	03/98
NHL 98	KT	04/98
NHL 98	KT	05/98
NHL 98	KT	06/98
Nuclear Strike	KL	04/98
Pandemonium 2	KT	08/98
Rebellion	AT	06/98
Red Baron 2	KL	04/98
Riven	KL	04/98
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Star Trek: Borg	KT	08/98
Sub Culture	KT	06/98
Test Drive 4	KT	04/98
Test Drive 4	KT	08/98
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 2	KT	04/98
Tomb Raider 2	KT	05/98
Tomb Raider 2	KT	06/98
Tomb Raider 2	KT	08/98
Unreal	KL, KT	09/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
Wing Commander Prophecy	KT	06/98
World League Soccer	AT	08/98
Worms 2	AT	03/98
Worms 2	KT	04/98
Worms 2	KT	05/98
You don't know Jack	KT	07/98
Zork: Der Großinquisitor	KL	03/98

* KL=Komplettlösung ■ AT=Allgemeine Tips ■ KT=Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen **selbständig erarbeitet** worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich würde gerne eine umfangreiche Komplettlösung zum Spiel X erarbeiten.
Bevor Sie damit beginnen und sich eventuell unnötige Arbeit machen: Fragen Sie vorher unbedingt bei unserer Tips & Tricks-Redaktion nach, ob überhaupt eine Lösung benötigt wird.
Telefon: 0911-2872-150
Telefax: 0911-2872-200
e-Mail: tips@pcgames.de

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon auf Seite 228.

Kann ich Tips & Tricks auch als e-Mail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an tips@pcgames.de (Adresse etc. nicht vergessen!).

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und e-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben, oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muß ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Geben Sie – falls vorhanden – eine Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.) an. Ansonsten schicken wir Ihnen im Falle der Verwendung einen Verrechnungsscheck, den Sie bei Ihrer Bank einlösen können.
3. Wenn Sie uns die Arbeit etwas erleichtern möchten, vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.
4. Schicken Sie Ihre Tips & Tricks an folgende Adresse:

Adresse

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
Computec Verlag ■ Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks ■ Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Komplettlösung (Teil 2)

Commandos

Wer als Commandos-Spieler an dieser Stelle angelangt ist, hat bereits sein taktisches Geschick eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Doch jetzt wird's erst so richtig knifflig: Deshalb begleitet Sie Florian Weidhase mit Übersichtskarten, Schritt-für-Schritt-Anleitungen und nützlichen Kniffen durch die letzten acht Missionen dieses Strategie-Meilensteins.

ERWISCHT!

Mit fortschreitendem Spielverlauf hat die bereits im ersten Teil der *Commandos*-Tips erwähnte „Sich entdecken lassen"-Taktik immer mehr an Bedeutung gewonnen. Was zunächst für einen Zufall gehalten wurde, hat sich als unentbehrliche und äußerst effektive Anlockmethode entpuppt. Und so geht's: Im dunkelgrünen Sichtbereich des Gegners kurz aufstehen und sich sofort wieder hinlegen. Mit dieser Taktik können Sie sonst unerreichbare Posten über enorme Distanzen anlocken!

13. David und Goliath (Green Beret, Scharfschütze, Marine, Pionier, Fahrer)

1. Der Green Beret erklimmt die Pier und erledigt die drei Wachen. Keine Angst, Pistolenschüsse führen hier zu keinem Alarm.
2. Der Taucher wartet nun an der Schleuse, bis einem Boot Einlaß gewährt wird. Er taucht hindurch, erledigt die Schleusenwache und öffnet das Tor.
3. Jetzt kann Ihr Marine diese beiden Wachen erledigen, um dann seine Kollegen mit dem Boot an die Rampe zu bringen.
4. Eliminieren Sie diese Wache. Sobald sie neutralisiert ist, kann der Scharfschütze die beiden Posten auf der gegenüberliegenden Pier aufs Korn nehmen.
5. Die Dreier-Patrouille locken Sie hierher (Locksender). Vorher hat der Pionier seine Falle ausgelegt. Mit den beiden letzten Schüssen des Scharfschützen, einem kräftigen Schluck Zielwasser und gutem Timing kann die Patrouille erledigt werden, ohne daß Alarm gegeben wird. Tip: Der Schütze schießt kurz bevor der erste Soldat in die Wache tappt.
6. Die restlichen Wachen stellen nun keinerlei Problem mehr dar.
7. Bevor Sie nun alle Ihre Leute wieder ins Boot setzen, legen Sie noch schnell den Sprengstoff ab und öffnen die zweite Schleuse.
8. Der Marine fährt das Boot hierher und bemächtigt sich danach des Mini-U-Boots. Der Fahrer steigt aus und geht nahe dem Geschütz in Deckung.

Bei folgenden Schritten bedarf es des exakten Timings:

9. Von hier feuern Sie den ersten Torpedo auf den Bug des Schlachtschiffes.
10. Der zweite Torpedo versenkt direkt an der Schleuse das erste Patrouillenboot. Tip: Der Torpedo läuft fast genauso schnell wie das Boot. Sie können schießen, bevor das Boot an der Schleuse ist.
11. Fahren Sie mit dem U-Boot zu den Kameraden (Punkt 8). Der Fahrer besteigt das Geschütz und zerstört das zweite Patrouillenboot. Zünden Sie noch die Bombe und machen Sie sich dann auf den Weg zur Boje im Südwesten.

Tip: Ein Panzer wird Sie unter Beschuß nehmen! Wenn Sie jedoch das U-Boot rechts von dem Ruderboot abstellen, wird der Panzer auf das U-Boot schießen. Sie haben dann genug Zeit zur Flucht!

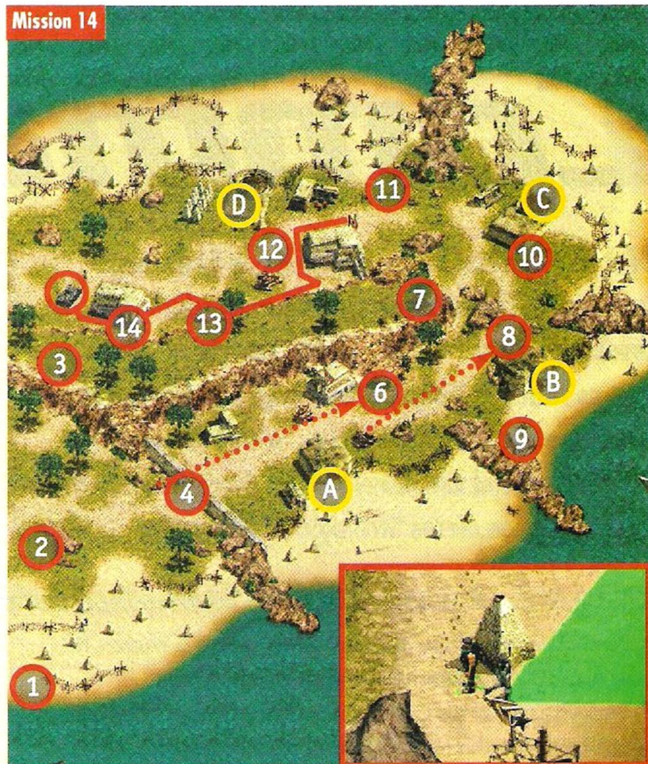


14. Vorspiel für den D-Day (Green Beret, Scharfschütze, Pionier, Taucher, Fahrer)

Sie haben es hier mit äußerst vielen Wachen zu tun. Die einfachste Methode, Ihr eigentliches Ziel zu erreichen, ist, den Panzerwagen im Nordwesten zu kapern. Sobald Sie in diesem Gefährt sitzen, hat die Wehrmacht Ihrer Feuerkraft nichts mehr entgegenzusetzen.

1. Hier landen Sie Ihre Leute an. Glücklicherweise wird durch Schüsse kein Alarm ausgelöst. So können Sie sich der beiden 3er-Patrouillen entledigen.
2. Ziehen Sie Ihre Leute jetzt hier in den Schutz des Felsens.
3. Der Green Beret erklimmt die Anhöhe und erledigt diese Wache.
4. Nun können Sie sich den Torwachen widmen. Der Posten direkt am Tor schlägt bei dem leisesten Verdacht Alarm. Die meisten Wachen dahinter lassen sich jedoch durch kurzes „Entdecken lassen" aus der Basis locken, wo sie von Ihren Männern mit Pistolenfeuer empfangen werden.

5. Zwei der drei Wachen auf Geschütz (A) knöpft sich der Scharfschütze vor. Den seewärts blickenden Posten können Sie ignorieren.
6. Der Green Beret kann die übrigen Wachen in der Nähe durch „Entdecken lassen" anlocken und eliminieren.
7. Diese Wache kann der Green Beret erledigen. Zu einem günstigen Zeitpunkt kann er hier die Klippe herunterklettern und zwischen den beiden MG-Nestern in Deckung gehen. Die MG-Schützen lassen sich mit etwas Timing eliminieren und hinter den Felsen tragen.
8. Der Scharfschütze erledigt nun die Wache auf dem Geschütz, und zwar am südlichen Ende der Patrouille. Die untere der beiden stationären Wachen kann der Green Beret unentdeckt erdolchen.
9. Hier kann sich der Green Beret eingraben und im Sichtschatten des Betonblocks die erste Wache dieses Strands eliminieren (siehe kleines Bild). Die beiden anderen Posten lassen sich entweder durch kurzes „Entdecken lassen" oder durch Fußspuren anlocken. Als letztes können Sie auch die dritte Wache auf dem Geschütz beseitigen.
10. Jetzt können Sie die Wachen rund um Geschütz (C) anlocken und eliminieren. Beseitigen Sie vorher unbedingt die Körper Ihrer Gegner, um einen Alarm zu vermeiden.
11. Hier gilt es noch einige Wachen auszuschalten.
12. Jetzt wird's knifflig: Es ist möglich, hier an der Kaserne vorbeizuschleichen. Der gefährliche Punkt ist an der linken Wand der Kaserne. Hier müssen Sie loskriechen, sobald die Wache weg guckt. Außerdem müssen Sie auf eine Patrouille weiter im Westen achten! Um die Nerven zu schonen, reicht es vollkommen, wenn Sie den Fahrer und den Green Beret zum Panzer schleichen lassen. Die restlichen Männer bringen Sie auf dem Boot in Sicherheit.
13. Ruhepunkt



14. Sobald sich die Wache umdreht, schleicht der Green Beret los, um sie hinter dem Gebäude zu erdolchen.

Jetzt ist der Weg zum Panzer frei. Keiner kann Sie stoppen. Sie können hemmungslos in der Gegend herumballern und alles und jeden aufs Korn nehmen. Vorsicht: Sie dürfen nur die Fässer nicht zur Explosion bringen! Sie brauchen wenigstens eines für die Sprengaktion. Sind alle Gefahren beseitigt, legen Sie Sprengstoff an die Geschütze A, B und C. Der Sprengstoff muß direkt an der Kanone liegen! Geschütz D jagen Sie mit einem Faß in die Luft. Nach getaner Arbeit fliehen Sie auf dem Seeweg nach Südosten.

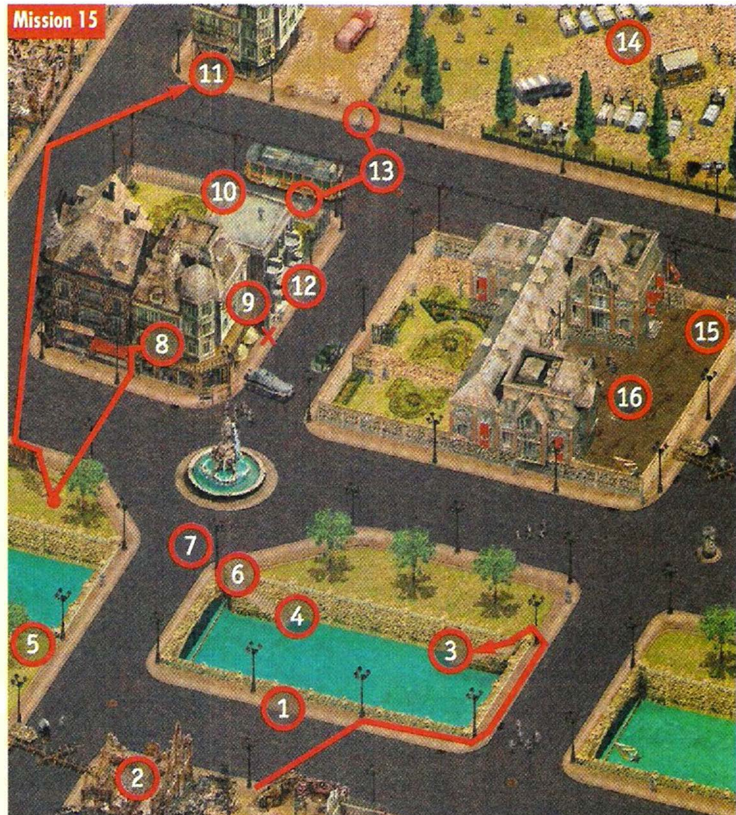
15. Das Ende des Schlächters (Scharfschütze, Taucher, Fahrer, Spion)

Sie haben es mit vielen Wachen und Patrouillen zu tun! Timing ist hier das höchste Gebot. Zu allem Überfluß müssen Sie den Mann fürs Grobe – den Green Beret – entbehren. Alle Aktionen müssen zeitlich mit den drei großen Patrouillen abgestimmt werden.

1. Diese Wache durch kurzes „Entdecken lassen" zum Ausgangspunkt locken und mit der Harpune des Marines ausschalten.
2. Der Spion versteckt sich in der Ruine und vergiftet diese Wache am Ende ihrer Patrouille. Verstecken Sie den Körper in der linken oberen Ecke des verfallenen Hauses, da er sonst von der 5er-Patrouille entdeckt wird.
3. Der Taucher schleicht sich bis an den Fuß der Treppe. Er muß neben der großen Patrouille auf die beiden Brückenwachen und den Posten, der den Bürgersteig oberhalb des Kanals patrouilliert, achten. Im Kanal angekommen, legt er sofort das Tauchgerät an.
4. Jetzt paddelt „Die Flosse" zu der gegenüberliegenden Treppe. Sobald sich die Wache hier umdreht, steigt der Marine aus dem Wasser und erledigt seinen Gegner mit der Harpune.
5. Hier geht der Spion in Deckung und vergiftet die Brückenwache am untersten Ende der Patrouille. Den Körper können Sie in der Ruine oder am Startpunkt verstecken.
6. Durch kurzes „Entdecken lassen" können Sie den Posten, der die nördliche Seite des Kanals patrouilliert, an das obere Podest der Treppe locken und ihn dort mit der Harpune erledigen. Mit dem Spion tragen Sie den Körper zum Fuß der Treppe.
7. Nun ist der Posten am Brunnen fällig. Sie können ihn vergiften und zur Treppe schleppen.
8. Kriechen Sie nun mit dem Spion zu dem markierten Punkt. Hier warten Sie, bis die Patrouille vorbei ist. Wenn nun die Wache auf dem Bürgersteig und die auf dem Balkon sich abwenden, laufen Sie über die Straße. Jetzt schnell die Treppe rauf und die Uniform von der Leine klauen.
9. Der Spion räumt jetzt auf dem Balkon auf: Vergiften Sie beide Wachen und legen Sie die Körper am Fuß der Leiter ab.
10. In der linken oberen Ecke des Dachs kann dieser Posten erledigt und liegengelassen werden.
11. Ziehen Sie nun vorerst alle Ihre Männer (bis auf den Spion) zu diesem Eckhaus. Sie können störende Patrouillen und Wachen mit dem Spion ablenken
12. Jetzt geht's in die Höhle des Löwen. Was zunächst kompliziert aussieht, ist ganz einfach: Vergiften Sie die stationäre Wache und gleich darauf den etwas weiter südlich patrouil-

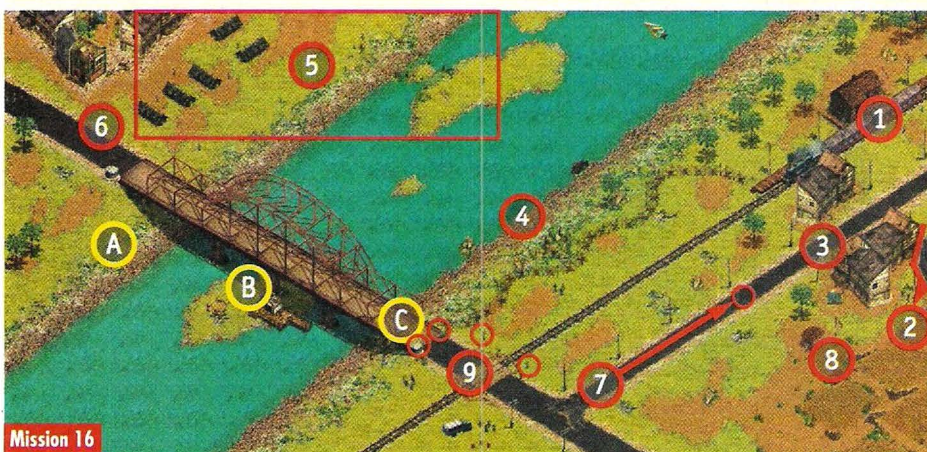
lierenden Posten. Eine der Wachen aus dem Hof sieht den oberen Körper, rennt hin und fällt dann auch gleich der Giftspritze zum Opfer. Die Körper legen Sie an dem rot markierten Punkt ab.

13. Lenken Sie die untere Wache ab. Sobald sich die obere abwendet, stürmt der Taucher aus dem Haus und streckt ihn nieder. Gleich danach blüht dem abgelenkten Posten das gleiche Schicksal. Die Körper tragen Sie zu der aus (12) bekannten Stelle.
14. Jetzt wird der Friedhof geräumt. Die einzelne Wache unten rechts läßt sich an Ort und Stelle eliminieren. Die 3er-Patrouille lenken Sie mit dem Spion ab, und zwar so, daß die Reihe vom LKW weg schaut. Jetzt kann der Fahrer den Trupp überfahren. Tip: Es kann mehrere Anläufe brauchen, bis das Überfahren der Patrouille klappt, aber es ist auf jeden Fall möglich!
15. Nun ist diese Wache dran: Vergiften und hinter die Mauer tragen.
16. Lenken Sie im Hof die Wachen ab. Der Fahrer stiehlt nun die Limousine und parkt sie auf dem Friedhof: Kein Auto – keine Flucht. Das gleiche machen Sie mit dem zweiten Fluchtwagen (achten Sie auf den Panzerwagen!).



Stellen Sie nun noch den Tankwagen auf die Schienen am rechten Rand. Dann holen Sie den Flucht-LKW zum Haus bei Punkt (11). Sobald die Straßenbahn den Tankwagen rammt, geht das gegnerische HQ hoch. Der General sucht nun vergeblich seinen Wagen im Hinterhof (16). Danach geht er durch den Vorderausgang (bei 12) auf die Straße. Dort kann der Scharfschütze zuschlagen. Jetzt schnell in den Fluchtwagen und ab nach oben links.

16. Koordinierte Aktion (Scharfschütze, Marine, Spion)



5. Der Spion läuft über die Brücke bis zu der Insel im Fluß. Von hier aus kann er das ganze Camp von hinten aufräumen und alle Wachen eliminieren.
6. Dieser Posten spielt eine Schlüsselrolle. Leider steht er mitten in dem Blickwinkel des Brückenbunkers. Der Taucher spielt deswegen jetzt den Lockvogel und flüchtet Richtung Fluß. Jetzt kann der Spion die Wache vergiften.

Leider müssen Sie schon wieder den Green Beret entbehren. Ihr erstes Ziel ist – wie so oft –, die heiß begehrte Uniform zu stehlen.

1. Die beiden Bahnhofswachen vergiften und entsorgen Sie, während der Zug den gegenüberstehenden Wachen die Sicht versperrt. Diese Posten stellen dann auch kein Problem mehr dar.
2. Der Spion schleicht direkt hinter der Patrouille her und schnappt sich die Uniform.
3. Hier kann der Spion unbehelligt die vier Wachen eliminieren.
4. Diesen Posten kann der Taucher vom Wasser her erledigen. Der Körper wird nicht entdeckt.

7. Ziehen Sie den Scharfschützen und den Spion zu dem markierten Punkt (Kreis). Von hier kann der Schütze die Wache bei 7 anlocken („Entdecken lassen"). Ködern Sie die Wache weit die Straße hinauf, wo der Spion unentdeckt zuschlagen kann.
8. Diese beiden Wachen fallen der Giftspritze zum Opfer.
9. Die vier Posten an der Brücke und dem Bahnübergang können vom Scharfschützen und dem Spion erledigt werden. Auch wenn die Gegner brüllen, führt dies nicht zur Sprengung der Brücke.

Jetzt geht es den gegnerischen Pionieren an den Kragen. Bringen Sie den Spion bei A und den Taucher bei B in Stellung. Den Scharf-

schützen positionieren Sie so, daß er die Sprengladung C ins Visier nehmen kann. Der Spion vergiftet zunächst noch die einzelne Wache, dann den Pionier. Sofort darauf springt der Taucher aus dem Wasser und erledigt die beiden Sprengmeister auf der Insel. Wenn Sie jetzt zum Schützen wechseln, kann er den letzten Pionier noch erwischen, bevor er bei C die Ladung zündet. Jetzt müssen Sie nur noch alle Ihre Leute zum LKW bringen. Die 5er-Patrouille erledigen Sie mit einem Schuß auf die Fässer. Steigen Sie erst in den Wagen, wenn sich die Unruhe (wegen der Explosion) wieder gelegt hat.

17. Vor dem Morgengrauen (Green Beret, Taucher, Spion, Gefangene)

Außerhalb der südlichen Kaserne können Sie nach Herzenslust herumballern. So entledigen Sie sich der meisten Wachen.

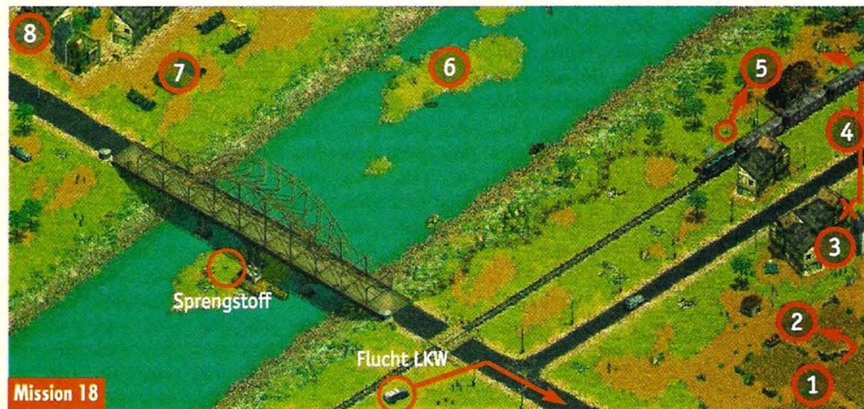


1. Hier locken Sie mit Pistolenschüssen die 3er-Patrouille an und schicken sie in die ewigen Jagdgründe.
2. Der Spion rennt durch die Kaserne hindurch hierher und fährt die Brücke aus. Jetzt können die Kollegen auch herüberkommen. Von diesem Punkt aus erledigen Sie die vier Wachen, die hier für Recht und Ordnung sorgen. Die Körper – wie auch die folgenden – verstecken Sie hinter dem Felsen. Locken Sie noch die beiden 3er-Patrouillen an. Die auf der Brücke durch „Entdecken lassen", die an der Nordseite des Lagers durch einen geschickt plazierten Körper.
3. Der Spion läßt nun das Öl aus diesem Tank.
4. Green Beret und Spion säubern nun zusammen diesen Teil des Lagers von Wachen.
5. Schleppen Sie dieses Faß hinter den Bunker. Die Gefangenen bringen Sie zunächst rechts außerhalb der Basismauer in Sicherheit (X). Ziehen Sie den Green Beret und den Taucher hinter den Felsen bei Punkt (6).
6. Der Spion schießt nun zuerst die Öllache in Brand und bringt danach das Faß samt Bunker zur Explosion. Durch die Explosion aufgeschreckt, eilen nun vier Wachen vom anderen Flußufer herüber. Green Beret und Taucher locken die Soldaten auf ihrem Rückweg mit Pistolenschüssen an und eliminieren die Wachen.

Jetzt haben Sie mit den restlichen Wachen auf der anderen Seite des Flusses leichtes Spiel. Sobald die Luft rein ist, flüchten Sie mit dem LKW.

18. Ironie des Schicksals (Green Beret, Marine, Pionier, Fahrer)

Die Brücke, die Sie in Mission 16 noch vor der Zerstörung bewahrt haben, muß nun doch demoliert werden. Leider hat der Gegner was dagegen: etliche Patrouillen, zwei Panzerwagen und jede Menge Wachposten. Sie müssen sich sogar den Sprengstoff selber besorgen. Der Panzer III in der linken oberen Ecke macht die Sache jedoch etwas leichter.



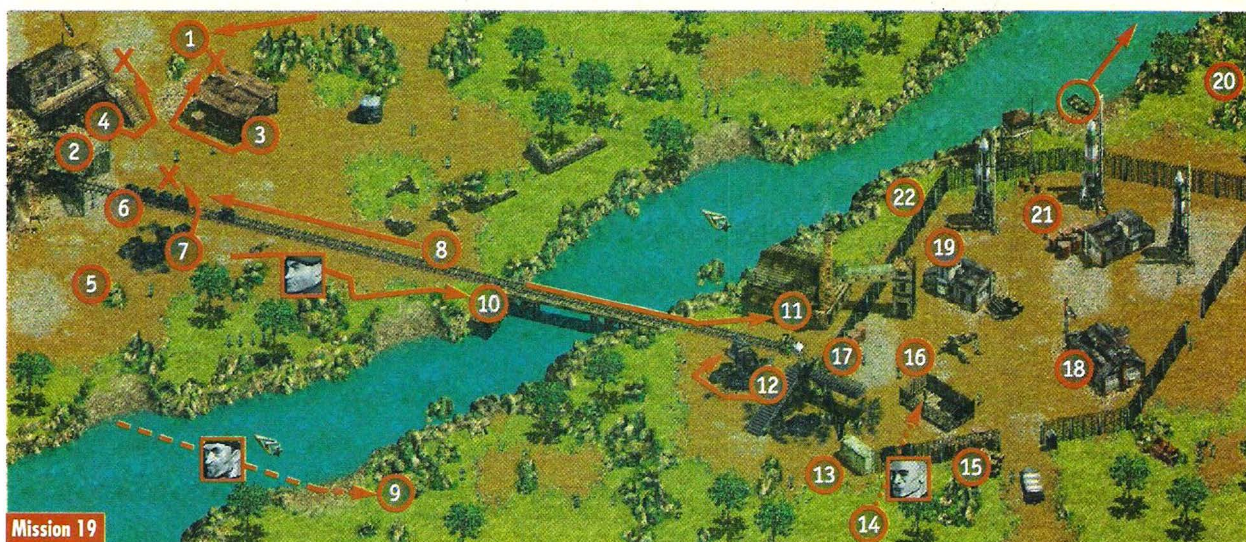
1. Um aus Ihrer denkbar ungünstigen Startposition zu kommen, schleicht der Pionier zunächst hierher (kurzes Zeitfenster) und legt die Falle aus. Wenn Sie mit Schritt (2) fertig sind, bringen Sie den Körper zum linken Ausgangspunkt (sicher ist sicher!).
2. Jetzt kann sich der Green Beret hierher schleichen und die Patrouille und den einzelnen Posten an der Wachhütte erledigen. Die „Leichen" legen Sie in der Ecke direkt bei (2) ab. Die Wache rechts neben (2) erledigen Sie auch gleich.
3. Zunächst erledigt der Green Beret die einzelne Wache und schleppt den Körper hinter die Wäscheleine (toter Winkel!). Jetzt verstecken Sie Ihre gesamte Mannschaft in dem Haus. Der Pionier legt auf dem Weg der Patrouille die Falle aus. Die Soldaten schreien zwar lauthals, es wird aber kein Alarm ausgelöst. So können Sie sich nach und nach der lästigen Patrouille entledigen.
4. Auch die gesamte Wachmannschaft in dieser Region scheint sich nicht sonderlich an dem Anblick gefallener Kameraden zu stören. Locken Sie einen nach dem anderen durch „Entdecken lassen" an die Häuser heran und durch den Locksender hin zu (3).
5. Sobald der Zug einfährt, kann sich der Green Beret auf die andere Seite schleichen und die einzelnen Wachen am Felsen und der Bahnhofsrückseite erledigen. Um an die übrigen Posten zu kommen, müssen Sie die südliche Einzelpatrouille zu (5) locken („Entdecken lassen"-Falle). Durch den gesäuberten Bahnhof ist der Weg zum Fluß nun frei.

6. Auf dieser Seite des Flusses ist die Aufregung über herumliegende Körper auch nur von sehr kurzer Dauer. Der Taucher kann problemlos die 5 Wachen erledigen und das Boot stehlen.
7. Jetzt kann der Taucher den Weg bis zum Panzer von Wachen reinigen. Sie müssen lediglich mit der Patrouille Katz und Maus spielen. Auch wenn Alarm ausgelöst werden sollte, kurvt nur der Panzerwagen ein wenig in der Gegend herum.
8. Sie können nun alle Ihre Leute in den Panzer setzen und die komplette Karte „reinigen".

Um die Mission abzuschließen, sprengen Sie die Brücke mit dem Sprengstoff, den Sie auf der Insel finden. Mit dem LKW gelingt dann die Flucht.

19. Frustrierte Vergeltung (Green Beret, Scharfschütze, Marine, Pionier)

1. Diese Wache beengt Sie sehr in Ihrer Bewegungsfreiheit. Der Scharfschütze löst dieses Problem, und zwar so, daß der Körper im Sichtschatten des kleinen Felsens liegenbleibt. Die Wache, die zu dem Felsen patrouilliert, erledigen Sie mit der Falle-Lockgerät-Kombination.
2. Der Posten auf dem Schuppendach fällt dem Scharfschützen zum Opfer. Achten Sie darauf, daß kein anderer Posten den Schuß beobachtet (kurzes Zeitfenster!).
3. Die Wache, die vor der Panzergarage patrouilliert, locken Sie an der oberen linken Ecke des Schuppens in die Falle (X). Das gleiche Schicksal ereilt den Posten, der seitlich am Schuppen geht (Falle und Lockgerät etwas weiter unten aufstellen).
4. Jetzt kann auch dieser Posten in die Falle gelockt werden (X).
5. Dieser Posten kann durch „Entdecken lassen" zum Felsen bei (1) gelockt werden, wo der Pionier seine Falle ausbringt. Jetzt ist der Bereich zwischen Panzerschuppen, Kaserne und Kohlezug gesichert.
6. Die zwei Wachen am Zug kann der Green Beret mit dem Messer erledigen.
7. Dieser Posten wird in die Falle gelockt (X). Die Patrouille bei den Kohlekisten wird hinter den Haufen gelockt (Falle).
8. Die Wache, die am Brückenanfang patrouilliert, locken Sie durch „Entdecken lassen" zum Kohlezug (Falle).
9. „Die Flosse" überquert den Fluß und stellt sich hier in die Nische. Hier kann er mit der Pistole schießen, es gibt keinen Alarm. Zwei Wachen und ein Hund erliegen seinen Schüssen. Die restlichen Posten (bis auf das MG-Nest) stellen kein Problem dar.
10. Mit dem Green Beret schleichen Sie nun direkt hinter den MG-Schützen. Wenn der gegenüberliegende Schütze gerade wegschaut, erledigen Sie den Posten.
11. Jetzt robben Sie mit allen Ihren Leuten über die Brücke und verstecken sich zunächst in dem Gebäude.
12. Die Wache direkt am Gebäude können Sie hinter die Kohlekisten in die Falle locken.
13. Diese Posten lassen sich im Sichtschatten der Mauer eliminieren. Die Körper verstecken Sie hinter dem Felsen.
14. Der Scharfschütze erledigt den Wachhund in seinem Zwinger.
15. Die Wache an der rechten Ecke des Zwingers läßt sich mit dem Locksender hierher ködern (Falle). Der Green Beret klettert nun über das Mauerstück (bei 13) und geht an der Zwingertür in Deckung (kurzes Zeitfenster!)
16. Diese beiden Posten können Sie nun erdolchen und am Zwinger verstecken. Danach ist die Wache an der Mauerruine dran.
17. Wenn Sie diesen Schalter betätigen, läuft das Förderband in die andere Richtung und ermöglicht dem Rest Ihres Trupps den Zugang zur Basis.
18. Die Patrouille locken Sie durch „Entdecken lassen" in Richtung Zwinger, wo Sie sie unbehelligt erledigen können. Nun können Sie auch die Posten an der Kaserne und am Haupteingang eliminieren.
19. Diese beiden Posten sind für den Green Beret kein Problem. Mit dem Lockgerät können Sie die Wachen kurz anhalten, um sie in Gleichtakt zu bringen.
20. Der Scharfschütze erledigt diese Wache.
21. Jetzt kann der Green Beret die Fässer so zwischen den beiden linken V2s verteilen, daß eine Kettenreaktion beide zur Explosion bringt. Der Pionier schleicht sich, während die Wachen weggucken, zu der rechten V2 und plaziert eine Sprengladung.
22. Hier sammeln Sie Ihre Leute. Der Pionier legt seinen letzten Sprengsatz an den Fuß des Wachturms. Wenn Sie nun die Ladungen zünden, gehen bestenfalls Wachturm und V2s gleichzeitig in die Luft. Sollten die Fässer nicht explodieren, helfen Sie mit einem Schuß nach. Jetzt laufen Sie zum Boot und flüchten nach Nordosten.



Mission 20 – Operation Valhalla (Green Beret, Scharfschütze, Marine, Pionier, Fahrer, Spion)

Was soll man von der letzten Mission erwarten? Genau! Einen Einsatz, der vor Schwierigkeit nur so strotzt.
Zunächst kommt der Green Beret zum Einsatz. Achten Sie bei allen folgenden Aktionen auf etwaige Beobachter. Schlagen Sie immer erst zu, wenn alle Patrouillen sich abwenden!

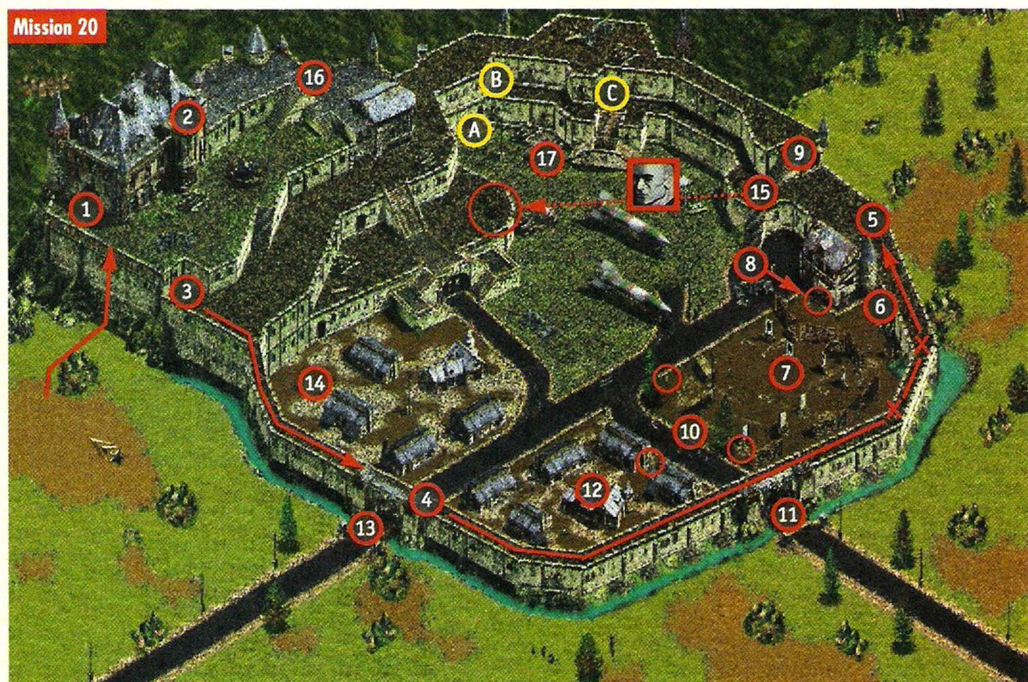
1. Hier klettern Sie die Mauer empor, verharren kurz vor der Brüstung und hechten der Wache mit gezücktem Messer hinterher.
2. Nun geht es die Leiter hinauf. Diesen Posten können Sie erdolchen, wenn die Patrouille im Hof abdreht und die stationäre Wache wegschaut. Folgen Sie nun dem markierten Weg. Bei allen Wachen auf der Mauer gilt: Die Körper werden von unten nicht entdeckt.
3. Hier können Sie hinabklettern. 3 Wachen fallen Ihnen zum Opfer.
4. Diesem Posten schleichen Sie hinterher – am Ende der Patrouille schlagen Sie zu.
5. Schleichen Sie die Mauer weiter entlang. Die nächsten beiden Posten verschonen Sie zunächst. Eliminieren Sie die folgenden beiden Einzelposten (X). Bei (5) erledigen Sie noch eine Wache und eine Patrouille.
6. Hier steigen Sie die Treppe hinab und erledigen die drei Wachen. Verbergen Sie die Körper an der Hausecke. Wenn Sie den Schalter (rotes Licht) betätigen, öffnet sich das Gatter an der Außenmauer, und der Taucher kann nun in die Basis hineintauchen.
7. Erledigen Sie nun die fünf Wachen am Schießstand. „Entdecken lassen" lockt die Gegner hinter die Sandsackmauern, wo sie von Ihren Leuten erwartet werden.
8. Diesen Posten können Sie per Locksender zu der markierten Stelle ködern. Sobald er sich auf den Rückweg macht, eliminieren Sie ihn mit dem Messer.
9. Beseitigen Sie hier zunächst die Überbleibsel ihrer früheren Gegner. Dann locken Sie die untere Wache per Sender etwas nach rechts unten an die Mauer. Hier können Sie den Posten erdolchen. Legen Sie nun den Sender an der Tür ab. Sobald Sie ihn einschalten, schaut die Wache am oberen Ende der Treppe dorthin, und Sie können hinauf und sie erdolchen. Timen Sie die Aktion mit der Patrouille oberhalb der Treppenwache. So können Sie zwei Gegner auf einen Streich erledigen.
10. Ändern Sie den Blickwinkel der beiden äußeren Schießstandwachen durch das Lockgerät. Dann können Sie die Wachen durch „Entdecken lassen" hinter die Sandsäcke locken und erledigen. Den Posten zwischen den Häusern auf der anderen Straßenseite locken Sie auch durch „Entdecken lassen" an. Das gleiche tun Sie mit der Patrouille, die von der Kaserne zum Schießstand schaut.
11. Der Green Beret kann nun das Tor von Wachen säubern. Achten Sie auf die Patrouillen! Endlich können Sie auch die anderen Team-Mitglieder in die Festung holen.
12. Die Säuberung dieser Baracken geschieht mit altbekannten Methoden. Einziges Problem: die beiden Posten, die sich genau gegenüberstehen und gegenseitig ansehen. Um dieses Problem zu lösen, lenken Sie einen der beiden mit dem Locksender ab. Die Wache auf der anderen Straßenseite (Nähe des Westtors) locken Sie durch „Entdecken lassen" an.
13. Nun können Sie auch das Westtor von Wachen säubern.
14. Jetzt kann auch der Spion in die Festung. Es muß lediglich eine Wache eliminiert werden, um an die begehrte Uniform zu kommen.

Sie haben nun die Wahl, das Spiel im Mikado-Prinzip – Wache für Wache – zu beenden oder einen findigen Trick anzuwenden.

Hier der Trick:

Der Fahrer und der Scharfschütze verstecken sich in dem Gebäude bei Punkt (9). Mit dem Spion schalten Sie die Dachwachen bei (16) aus. Von Punkt (15) aus kann der Scharfschütze den Kanonier aufs Korn nehmen. Er darf beim Schuß nicht gesehen werden! Über den gefallenen Kanonier regt sich keiner auf (Bug?). Der Spion geht nun zu Punkt 17 und wartet, bis die Patrouille vorbei ist. Dann eliminiert er in rascher Folge die drei durch Kreise gekennzeichneten Posten A, B und C. Der Fahrer kann nun unentdeckt zum Panzer schleichen. Die beiden Wachen auf der Brücke rechts neben dem Panzer werden im wahrsten Sinne des Wortes „hintergangen". Alle anderen Commandos sind in Gebäuden in Sicherheit gebracht. Jetzt geht's rund! Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Die wenigen Einheiten, die der Panzer nicht erledigen kann, übernimmt der Spion. Die V2s werden zerschossen. Ihr einziges Problem ist nun, die Burg zu sprengen. Diese speit immer wieder 3 Wachen aus. Lenken Sie den Trupp mit dem Spion ab – der Pionier legt seine Ladung, und die Mission ist bestanden.

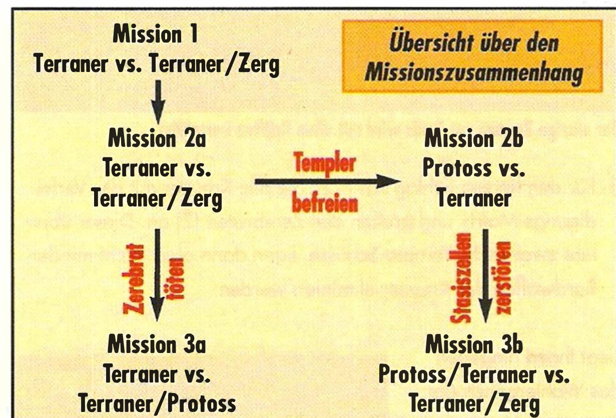
Florian Weidhase ■



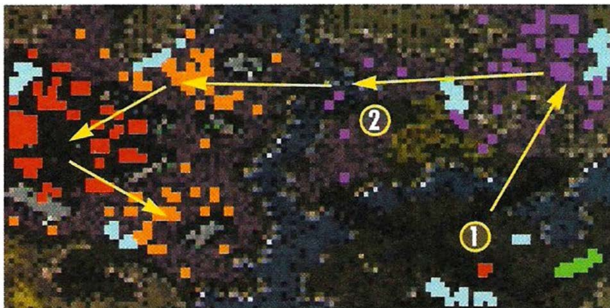
Spieletips

StarCraft
Die Veteranenkampagne

Was die „Ameisen-Missionen" für Alarmstufe Rot-Spieler, ist die Veteranen-Kampagne für StarCraft-Fans. Zusätzlich zu den 30 Solo-Missionen existieren fünf Spezial-Missionen für routinierte StarCraft-Strategen – dazu einfach im Einzelspieler-Modus „Eigene Karte" anklicken. Fündig werden Sie schließlich im Verzeichnis maps/campaign. Wie die einzeln anwählbaren Missionen zusammenhängen, verrät Ihnen nebenstehender Missionsbaum.



Mission 1:



Sichern Sie die Brücken gegen den massiven Zerg-Ansturm und erobern Sie frühzeitig die nördliche Zerg-Basis, um genügend Ressourcen für den langen Weg zu Shezars Basis im äußersten Westen zu erlangen.

1. Errichten Sie Ihre Basis bei (1). Bauen Sie möglichst schnell Kaserne und Maschinendock, um die westlichen und nördlichen Zugänge durch je zwei Bunker verteidigen zu können. Plazieren Sie mindestens zehn Raketentürme rings um Ihre Basis.
2. Errichten Sie eine zweite Kaserne und produzieren Sie insgesamt 40 Marines und Feuerfresser. Währenddessen sollten Sie die bis dahin möglichen Infanterie-Upgrades erforschen.
3. Lassen Sie Ihre Infanteristen nach Norden marschieren und überfallen Sie die Zergs. Schalten Sie dabei zuerst die Tiefenkolonien und den Ultraliskenbau aus. Errichten Sie dort anschließend eine zweite Basis.
4. Kämpfen Sie sich bis zur nördlichen Brücke (2) vor und sichern Sie sie mit vier Bunkern und sechs Raketentürmen. Stellen Sie außerdem ein oder zwei WBF zum Reparieren bereit. Später folgen noch zwei bis drei Panzer im Belagerungsmodus.
5. Errichten Sie Fabrik, Raumhafen und Wissenschaftliches Institut, und produzieren Sie vier Forschungsschiffe und sechs Kreuzer. Währenddessen können Sie im Waffenlager Waffen und Panzerung Ihrer Luftflotte verbessern.
6. Schützen Sie die Kreuzer durch Verteidigungsmatrizen und zerlegen Sie mit ihnen die westlichen Feindbasen Stück für Stück. Die stationäre Luftabwehr schalten Sie dabei wie gewohnt mittels der Yamato-Kanone aus, den Rest erledigen Sie mit den Bordwaffen.



Die nördliche Brücke wird durch eine massive Verteidigungsstellung gesichert.

Mission 2a:



Diese Mission ist auf zweierlei Arten zu gewinnen. Wollen Sie den Befehl von Imperator Mengsk befolgen, so müssen Sie den Zerebraten eliminieren. Dieser befindet sich auf der Insel unmittelbar im Norden Ihrer Basis. Alle anderen Feindbasen können Sie ignorieren.

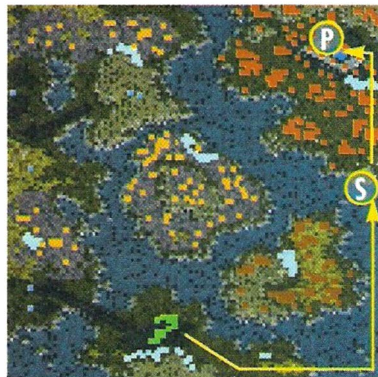
1. Sichern Sie den einzigen Zugang zur Basis im Westen (1) mit drei Bunkern und vier Raketentürmen. Errichten Sie im Norden Ihrer Basis und insbesondere bei dem Gasvorkommen im Osten (2) weitere Türme.
2. Produzieren Sie sechs Kreuzer und zwei weitere Forschungsschiffe. Nutzen Sie die Zeit bis zur Komplettierung Ihrer Flotte dazu, einzelne Sporenkolonien auf der nördlichen Insel durch den Einsatz von Yamato-Kanonen auszuschalten.

S


Der einzige Zugang zur Basis wird mit allen Kräften verteidigt.

3. Für den finalen Schlag schützen Sie alle Kreuzer mit der Verteidigungs-Matrix und greifen den Zerebraten (Z) an. Dieser überlebt zwar sechs Yamato-Schüsse, kann dann aber leicht mit den Bordwaffen der Kreuzer eliminiert werden.

Liegt Ihnen hingegen das Wohlergehen der Protoss am Herzen, schlagen Sie sich folgendermaßen zu den Gefangenen durch. Hierbei brauchen Sie sich um den Basisaufbau nicht zu kümmern.

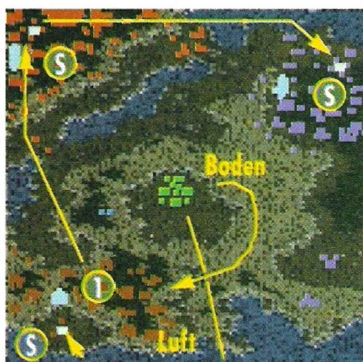


1. Dirigieren Sie Forschungsschiff und Jäger am äußersten Kartenrand entlang nach Osten und anschließend nach Norden.
2. Schützen Sie den Jäger vor der Skelett-Küste (S) mit der Verteidigungsmatrix und lassen Sie ihn noch weiter nach Norden vorstoßen.
3. Das Überfliegen der Protoss (P) reicht zum Gewinn der Mission aus.

Diese Taktik funktioniert aber nur zu Beginn des Spiels; später werden die Geister ihre Stopper-Fähigkeit einsetzen und einen solchen Plan vereiteln.

Mission 2b:

Sie müssen die drei Stasiszellen zerstören, um die gefangenen Protoss zu befreien. Die südlichste Zelle ist am schwächsten gesichert, beginnen Sie dort!



1. Zerstören Sie die südliche Stasis-Zelle (S) mit Ihrer Luftflotte. Schützen Sie dabei einen Scout mit der Matrix und lassen Sie ihn vorpreschen. Wenn er das Feuer der Türme auf sich gezogen hat, greifen die übrigen Schiffe gefahrlos an.

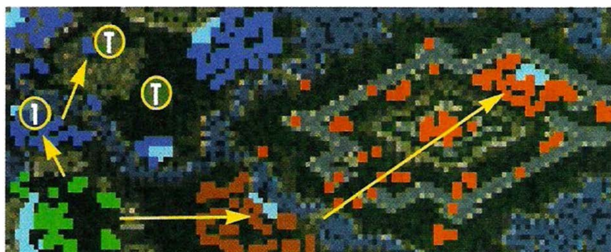


2. Führen Sie Ihre Bodentruppen in die Feindbasis und schalten Sie die Türme aus. Die restlichen Truppen und Gebäude können Sie dann leicht aus der Luft eliminieren, wenn der Arbiter Ihre Streitkräfte tarnt.
3. Errichten Sie Ihre Basis bei (1), und schützen Sie sie rundherum mit Photonenkanonen. Im Norden und Osten sind darüber hinaus einige Schildbatterien sinnvoll.
4. Bilden Sie acht bis zehn Berserker aus und lassen Sie diese die Basisverteidigung übernehmen. Diese sind besonders effektiv, wenn Sie dabei durch den Arbiter getarnt werden.
5. Produzieren Sie vier Träger und erhöhen Sie deren Interceptor-Kapazität. Greifen Sie mit Ihnen die Basis im NW an und schalten Sie zuerst die Türme aus. Tarnen Sie die Träger anschließend mit dem Arbiter, den Sie durch die Matrix des Forschungsschiffes schützen, und dringen Sie ins Herz der Feindbasis bis zur Stasiszelle vor.
6. Errichten Sie dort einen kleinen Vorposten mit vier Schildbatterien und beginnen Sie mit der systematischen Zerlegung der Feindbasis.
7. Wenn Sie Ihre Verluste ersetzt haben, greifen Sie wiederum mit vier Trägern den letzten Feind im NO an und zerstören die dortige Stasiszelle. Fliegen Sie dabei am äußersten nördlichen Kartenrand entlang und stoßen Sie erst unmittelbar oberhalb der Zelle nach Süden vor, um die Türme zu eliminieren.


Der Angriff auf die dritte Stasiszelle im NO wird wieder mit Trägern ausgeführt.

Mission 3a:

Wie bei Mission 1 kommt es hier auf Ihr Verteidigungsgeschick und Ihre Schnelligkeit an. Sie haben nur dann eine Siegchance, wenn Sie eine Feindbasis frühzeitig erobern und sich damit deren Ressourcen sichern. Da Sie das Heranschaffen weiterer Protoss-Truppen mit der Zerstörung des Tempels unterbinden können, sollten Sie sich zuerst nach Norden wenden.




Shezars Geister setzen uns massiv zu. Trotzdem bleiben unsere Schweren Kreuzer dank ihrer enormen Feuerkraft siegreich.

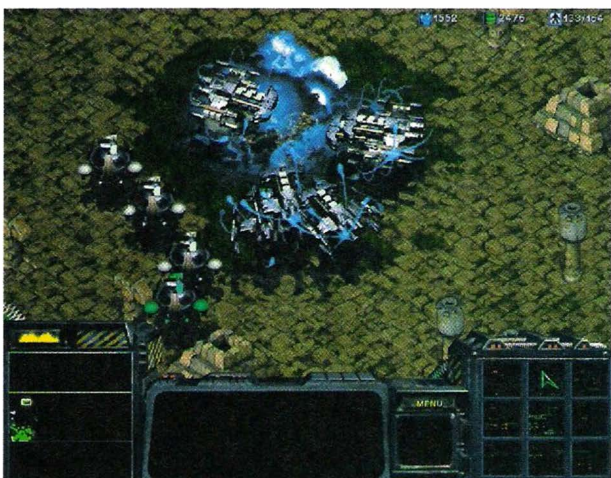
1. Sichern Sie die drei Eingänge zu Ihrer Basis mit jeweils zwei Bunkern, zwei Raketentürmen und zwei Panzern im Belagerungsmodus. Füllen Sie die Bunker mit Marines, deren Reichweite und Waffenstärke Sie verbessern sollten.


Auch die Kreuzer müssen schon einmal bei der Basisverteidigung aushelfen.

2. Errichten Sie zwei Raumhäfen, um drei weitere Forschungsschiffe und zehn Kreuzer zu produzieren. Erhöhen Sie währenddessen Panzerung und Waffenstärke Ihrer Schiffe. Erforschen Sie des weiteren Yamato-Kanone, Kolossus-Reaktor, EMP-Schockwelle und Titan-Reaktor.
3. Greifen Sie die nördliche Protoss-Basis mit acht Kreuzern von Westen her an. Achten Sie dabei stets auf den Energievorrat Ihrer Forscher, da Sie diese für die Matrix (zum Kreuzer-Schutz) und für die Schockwelle (gegen Protoss-Truppenansammlungen) benötigen. Die Photonenkanonen schalten Sie wie gewohnt mit einem einzigen Yamato-Schuß aus.


Gegen die geballte Zerstörungskraft der Yamatos hat dieser Träger keine Chance. Die Interceptoren werden bald heimatlos sein...

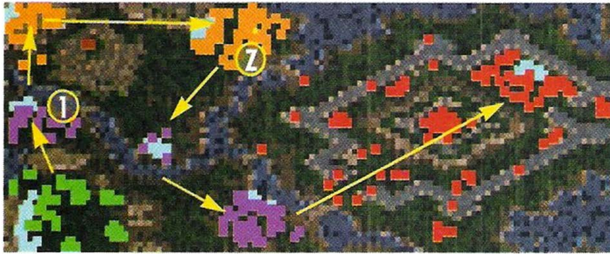
4. Setzen Sie den Feldzug ohne Unterbrechung bis zum Tempel (T) fort. Dort treffen Sie einige Träger an, die sich nach Süden absetzen wollen. Eliminieren Sie diese mit Yamato-Kanonen, da sie sonst Ihre Basisverteidigung überfordern. Zerstören Sie dann den Tempel.
5. Die beiden restlichen Protoss-Basen stellen nun keine Gefahr mehr dar, Sie können sich später um sie kümmern. Ziehen Sie zunächst Ihre Einheiten zur Basis zurück, die nun verstärkt von Shezars Truppen attackiert wird. Postieren Sie Forschungsschiffe über den Basiseingängen, um getarnte Geister abzufangen. Wenn Shezars Belagerungspanzer Ihre Bunker aus vermeintlich sicherer Entfernung attackieren, machen Sie einen Ausfall mit Ihren Kreuzern.
6. Errichten Sie eine zweite Basis bei (1) und schützen Sie diese wie auch Ihre Hauptbasis mit je zwei Kreuzern und Forschungsschiffen.
7. Wenden Sie sich mit zehn Kreuzern und vier Forschern nach Osten. Zerstören Sie dort die Raketentürme und Bunker mit Yamatos, während Ihre Kreuzer durch die Matrix geschützt werden. Genauso setzen Sie Ihren Weg nach NO zu Shezars Hauptquartier fort. Die versprengten Außenposten eliminieren Sie dann mit Leichtigkeit. Herzlichen Glückwunsch, Sie dürfen sich nun nach getaner Arbeit zu Recht als echten *StarCraft*-Veteranen bezeichnen!


Der Tempel löst sich in Rauch auf. Damit sind die Protoss aus dem Spiel.


Shezars Hauptquartier steht unmittelbar vor der Zerstörung.

S

Mission 3b:



Die Karte ist mit der aus Mission 3a identisch. Ehe Sie sich aber den Rebellen zuwenden können, müssen Sie diesmal die Zergs ausschalten. Diese nehmen Ihre Basis nicht nur mit gewöhnlichen Boden- und Lufteinheiten unter Beschuß, sondern trakieren Sie auch in regelmäßigen Abständen mit einem Torrasquen, einem Ultralisken mit 800 Hitpoints. Dieser kann nur durch die Zerstörung des Zerebraten (Z) endgültig gestoppt werden. Dafür stehen Ihnen bei dieser Abschluß-Mission die Technologien der Terraner und der Protoss zur Verfügung.



Der Torrasque beißt sich an unserer Fabrik die Zähne aus. Die mobile Basisverteidigung ist zwischenzeitlich schon auf dem Weg.

1. Sichern Sie die Zugänge zu Ihrer Basis mit Bunkern und Photonenkanonen. Errichten Sie des weiteren zwei bis drei Schildbatterien.
2. Fassen Sie die Truppen zusammen, die Ihnen zu Beginn zur Verfügung stehen, und benutzen Sie sie als schnelle Eingreiftruppe: Der Arbiter wird von der Matrix des Forschers geschützt und tarnt die übrigen Einheiten. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von den Schildbatterien.
3. Der Torrasque dringt stets von Norden her in Ihre Basis ein, versperren Sie diesen Eingang mit einer Fabrik plus Werkstatt. Plazieren Sie dahinter vier bis fünf Photonenkanonen und drei WBF, die die Fabrik während der Angriffe reparieren.
4. Bauen Sie nun Ihre Luftflotte aus und setzen Sie auf Kreuzer oder Träger. Wenn Sie sich für die Terranische Technologie entscheiden, sollten Sie acht bis zehn Kreuzer produzieren und die Yamato-Kanone erforschen. Ein Upgrade von Waffen und Panzerung der Schiffe ist ebenfalls empfehlenswert. Des weiteren benötigen Sie vier Forschungsschiffe, die Ihre Lufteinheiten durch die Matrix schützen.
5. Greifen Sie mit acht Kreuzern den nördlichen Nachbarn an. Die Sporenkolonien erledigen Sie mit je zwei Yamato-Schüssen, zerstören Sie anschließend als erstes die Brutstätte.
6. Stationieren Sie dort zwei Kreuzer, um einen erneuten Aufbau der Basis durch die Zerg zu verhindern, und stoßen Sie weiter nach Norden vor.
7. Ist auch die zweite Zerg-Basis zerstört, können Sie sich dem Zerebraten (Z) im Osten widmen. So ist dieser eliminiert, haben Sie keine weiteren Angriffe des Torrasquen mehr zu befürchten.
8. Errichten Sie erst jetzt eine zweite Basis bei (1) und schützen Sie sie mit zwei Kreuzern und zwei Forschern. Shezars Kreuzer werden bevorzugt diesen Außenposten angreifen. Beachten Sie, daß ein Yamato-Treffer ein Forschungsschiff zerstört, und schützen Sie ggf. auch einmal einen Forscher mit der Matrix.
9. Greifen Sie mit zehn Kreuzern und vier Forschern die letzte Zerg-Basis im Süden an und fliegen Sie anschließend weiter in das Zentrum von Shezars Basis.



Nach Zerstörung des Zerebraten kann der Torrasque endgültig besiegt werden.



Shezars Hauptquartier wird durch unsere Kreuzer in seine Einzelteile zerlegt.

Glückwunsch, Sie haben auch diesen Zweig des Missionsbaums erfolgreich beendet!

Andreas Krumme ■



Die dritte Zerg-Basis wurde im Sturm genommen. Nun bleibt Ihnen nur noch die ehrenvolle Aufgabe, den Zerebrat zu vernichten.

Spieletips

Mech Commander

Das Echtzeit-Taktikspiel MechCommander macht Sie zum Anführer tonnenschwerer BattleTech-Kampfroboter. Unsere Tips helfen Ihnen über etwaige Startschwierigkeiten hinweg.





Nicht nur schmuckes Beiwerk, sondern auch handfeste Infos werden den Mech-Warriors auf der Mission-Map geboten.

Der Einstieg

1. Bevor Sie eine Mission ernsthaft angehen, macht sich mindestens ein Probedurchgang bezahlt. Versuchen Sie dabei, so viel wie möglich von der Karte zu erkunden. Dabei erweisen sich auch die flinken Scout-Vehicles als sehr hilfreich.
2. Finden Sie heraus, wo Lücken in der Verteidigung und vor allem die wertvollen Supply-Gebäude versteckt sind, die es unbedingt einzunehmen gilt.
3. Schon im Mission-Briefing gibt die gezeigte Map hervorragend Auskunft über das Terrain. Straßen, Brücken und Gebäudeflächen sind schön zu erkennen und lassen erste taktische Planungen zu.
4. Die Beschreibung des Einsatzzieles bestimmt ganz wesentlich die Mech- und Waffenwahl. Einen beweglichen Konvoi mit schweren, langsamen Mechs aufzuhalten macht ebensowenig Sinn wie der Versuch, eine stark befestigte Gegnerbasis ausschließlich mit 25 to-Leichtfüßen einzunehmen.
5. In den meisten Missionen kommt es auf das richtige Gleichgewicht der Kräfte an. Den Universal-Mech gibt's nicht. Auch hierfür gilt wieder: Erst den Level ausprobieren und herausfinden, welche Gegner zu erwarten sind. Danach mit altem Savegame die optimale Truppe zurechtbauen.
6. Die Auswahl der entsprechenden Warrior ist ebenfalls enorm wichtig. So nützt Ihnen der bestbewaffnete Mech aus der A- oder W-Kategorie nichts, wenn darin ein Fahrer mit gutem Jump-, aber dafür lausigem Gunnery-Skill hockt. Stimmen Sie deshalb die Warriortalente gut auf die Mech-Eigenschaften ab, nur so erhalten Sie eine effektive Maschine.

Konfiguration

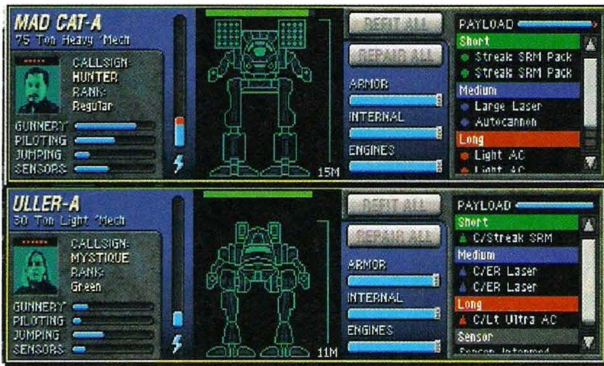
1. Da wären wir auch schon beim fleißigen Herumkonfigurieren Ihrer Blechdosen angelangt. Jetzt kommt es auf das Zusammenspiel von Mech, Bewaffnung und Warrior-Skills an. Wie wär's denn mal mit einem praktischen Beispiel, gleich aus der ersten Operation?
2. In dieser Defend-Mission (OP.1 Miss.5) müssen zwei zivile Gebäudekomplexe beschützt werden. Die Ziffern 1-5 bezeichnen die Gebiete mit Feindeinheiten. Der Knackpunkt an der Mission sind die mehrfachen Gegnerwellen aus verschiedenen Richtungen zu unterschiedlichen Zeiten. Sie müssen daher a) möglichst viel Feuerkraft mit b) möglichst schnellen Mechs verbinden. Die Auswahl des MAD-CAT (75 to) und des



Minenlegers (40 to) bedingt die Einheitenzahl 6 (statt 10 möglicher). Hier wie im ganzen Spiel gilt das Prinzip „Klasse statt Masse".

Waffenwahl

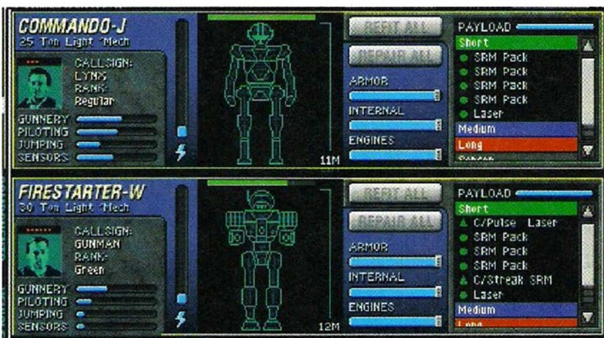
1. Die Waffenwahl erfordert etwas Kopfrechnen. Was ist wohl besser: die Bestückung mit einem a) Laser mit Damage 2, Recycle 5 sec. oder b) Laser mit Damage 1, Recycle 1,75 sec.? Richtig, mit der b)-Wahl machen Sie 2 Damage in nur 3,5 sec. Wo immer es geht, sollte eine Waffe mit höherer Schußfrequenz bei gleichem Schaden bevorzugt werden. Besonders Warriors mit nicht so hohem Gunnery-Skill profitieren von einer schnelleren Schußfolge.



Force Group 1 wird bei der westlichen Farm die meisten Gegner, vor allem Mechs, bekämpfen. Dafür stehen zwei feuerkräftige Kolosse mit allen drei Waffengattungen (short, medium, long) bereit.



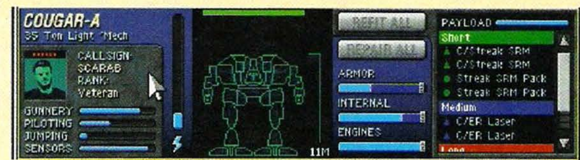
Die zweite Force Group besitzt den für diese Mission äußerst wichtigen Minenleger. Dieses Gefährt muß alle Engpässe voll verminen, die sich um die Farmen herum befinden. Als Grundverteidigung für die östliche Farm hält der ULLER-A her, mit Schwerpunkt bei den Medium-Range-Waffen.



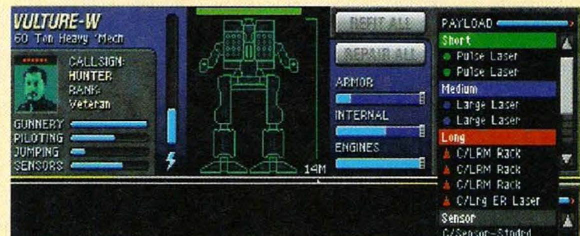
Beide Light-Mechs dienen zur Aufklärung des Geländes in Richtung Farmen und unterstützen dabei ihre Kameraden im Kampf. Mit dem Jumper können die Bonus-Gebäude im Westen schnell erreicht werden. Der etwas feuerstärkere FIRESTARTER-W hilft mit schnellen Nahangriffen bei der Verteidigung.

GEGENÜBERSTELLUNG

Zwei Beispiel sollen Ihnen noch einmal die wichtigsten Überlegungen beim Mech-Konfigurieren verdeutlichen:



Der Effectiveness-Wert dieses Mechs ist nicht besonders hoch, was an der hauptsächlichen Kurzstreckenbewaffnung liegt. Trotzdem wurde er so in der Mission eingesetzt, da er mit einem Advanced-Sensor als Aufklärer diente. Der hohe Gunnery-Skill des Warriors läßt aber dennoch gute Kampfergebnisse zu, da der COUGAR ein schneller Mech ist, mit dem eine Attacke im Rücken des Gegners gut möglich ist.



Sie sehen schon, der Balken für die Effectiveness ist wesentlich höher. Als Distanzkämpfer ist sein Arsenal auch völlig anders aufgebaut. Die eher langsamen Medium- und Long-Range-Waffen bedingen einen Warrior mit exzellentem Gunnery-Skill.
Im Nahkampf steht der VULTURE dafür ziemlich schlecht da. VULTURE und COUGAR zusammen ergeben eine gute Kombination und dürften einigen Schaden beim Gegner anrichten.

2. Exzellente Schützen können dafür auch schon mal Waffen mit hohem Damagewert und niedriger Frequenz wählen (z. B. die PPC Medium range mit 7,5 Damage).
3. Generell sollte die Waffenbestückung so gewählt werden, daß die Feuerpausen möglichst gering ausfallen. Eine ausschließliche Bewaffnung mit schlagkräftigen, aber langsamen Wummen wird Ihrem Mech nichts nützen, wenn er von gegnerischen Fahrzeugen oder Mechs umringt wird.
4. Operieren Ihre Mechs mehr oder weniger auf sich allein gestellt, sollte immer eine Grundbewaffnung für den Nahbereich (z. B. durch Laser) drin sein. Im Verband können auch reine Zerstörer mit hochwirksamen Fernwaffen eingesetzt werden, die von schnellen Nahkampf-Mechs begleitet werden.
5. Unbedingt im Auge behalten sollten Sie den „Combat-Effectiveness-Balken" im Ausrüstungsmenü. Er ist eine nützliche Hilfe bei der Waffenwahl, denn je höher diese Anzeige ist, umso besser für den Mech. Ein hoher „Effectiveness-Wert" wird in aller Regel durch das Kombinieren in den drei Waffengattungen Short, Medium und Long erreicht. Allerdings ist das erst bei den schweren Mechs so richtig möglich. Ein 25 to COMMANDO steht mit einer Gauss-Rifle und einem läppischen Laser wesentlich schlechter da als mit einer guten Anzahl Nahkampfwaffen.
6. Operieren Sie mit nur knapp munitionierten Waffen (z. B. Gauss-Rifle), werden die speziellen Angriffsbuttons für die jeweilige Reichweite sehr wichtig. Nur so kann ein gezielter Munitionsverbrauch erreicht werden.



Wozu eine Brücke suchen, mit Jump-Jets geht's im Nu über den Fluß.

7. Im Test hat es sich zudem bewährt, immer einen Satz unbegrenzter Energiewaffen mit sich zu führen, nicht daß doch mal ein Mechi ohne Zähne dasteht.

Das Gelände

1. Ein guter Mech-Commander muß die Vorteile im Gelände unbedingt erkennen und ausnutzen. Die vielen Hügel in den Karten erlauben im Spiel einen großen Einblick ins Missionsgelände, besonders mit besseren Sensoren. So werden Gegner schneller entdeckt, und Sie können die Einsatzroute besser planen.
2. Die Wälder bieten gute Möglichkeiten, Abkürzungen zu nehmen oder sich auf dem Schleichweg an Gegnern vorbei in feindliche Basen zu begeben, können aber auch Minenfelder oder getarnte Raketenstellungen für Sie bereithalten.
3. Mechs mit Jump-Jets sollten wo immer möglich eingesetzt werden. Der taktische Gewinn durch mögliche Fluß- oder Mauerüberquerungen ist meistens enorm. Auch in den Städten lassen sich mit Jump-Jets hervorragende Manöver durchführen, um dem Gegner „ins Genick" zu springen.
4. Achten Sie auf der Karte immer auf Brücken. Meistens lauern dahinter Gegner, da Sie im Gänsemarsch ein leichtes Ziel abgeben. In Verbindung mit Unterstützung aus der Luft können Sie aber auch umgekehrt Ihre Gegner auf Brücken hochgehen lassen.
5. Weitere Vorteile bieten Treibstofftanks oder -fahrzeuge. Feindliche Einheiten lassen sich dort mitsamt dem Treibstoff in die Luft jagen bzw. schwächen. Doch aufgepaßt, die Mechs sollten dabei lieber mit Medium- oder Long-Range-Waffen arbeiten, sonst bekommen Sie noch etwas von der Explosion ab. Befinden sich Supply-Gebäude in der Nähe solcher Tanks, heißt es „Finger wech" vom Abzug, sonst sind die Boni verloren.

Verhalten im Kampf

1. Achten Sie im Kampf immer auf den Funkverkehr, Ihre Jungs und Mädels teilen Ihnen Armor- und Waffenverluste sowie Hindernisse mit, so daß Sie eine Möglichkeit zum Reagieren haben.
2. Wenn die Gegnerfahrzeuge auftauchen, picken Sie sich zunächst die starken Distanzangreifer (z. B. Striker) heraus.

KAMPFTAKTIKEN

Auf den folgenden Screenshots sehen Sie einige Beispiele, wie Sie erfolgreich gegen den Jaguar Clan vorgehen:


Rechts unten hatten sich drei unserer Mechs abgeschaltet, um spät entdeckt zu werden. In den Kampf verwickelt, pirscht sich rechts ein weiterer Mech an, um dem Gegner von hinten eins überzubrezeln.


Gegen geballte Feuerkraft ist nichts gefeit.


Der MAD-CAT wurde mit den explodierenden Tanks angeknackst, danach war er nur noch leichte Beute.


Wer hier durchfährt, besucht bestimmt keinen TÜV mehr!


Diese Force-Group hat sich an der Küste zur Basis vorgemogelt, ein Loch in die Mauer geschossen und die Turmkontrolle übernommen.


Sind Ihre Mechs noch unerfahren, wie hier in der ersten Mission, ist der Angriff von allen Seiten auf gegnerische Mechs besonders wichtig.

Danach geht's an die Panzer, und erst zum Schluß werden die Kleinfahrzeuge (Armored Vehicles) zerstört.

3. Werden die Fahrzeuge rechtzeitig entdeckt, halten Sie die Mechs an und feuern Sie von Ihrer momentanen Position. Die Gegner fahren meistens dumpf auf die Mechs zu und werden dabei aufgerieben.
4. Durch das Ungleichgewicht der Kräfte führt der Kampf Mech gegen Mech nicht immer zum Erfolg. Die geballte Ladung eines Teams ist da viel wichtiger. Optimal läuft es, wenn es Ihnen gelingt, den Gegner von mehreren Seiten zu beharken. Setzen Sie die schnellen Einheiten ein, um einem Mech in den Rücken zu fallen, dort ist die Panzerung am leichtesten zu durchbrechen.
5. Die gezielten Angriffe auf bestimmte Mechbereiche wie Kopf oder Arme erfordern hohe Gunnery-Skills, um effektiv zu sein. Fangen Sie damit also frühestens im „Regular"-Status mit Höchstwerten bei „Gunnery" an. Sind Sie in der Überzahl, weisen Sie je einem Mech einen anderen Zielbereich zu. Das Cockpit (Kopf) sollte dem jeweils besten Schützen vorbehalten bleiben, da dieses Ziel am schwierigsten zu treffen ist.
6. Während eines Gefechtes ist es für die Mechs am besten, wenn sie ständig in Bewegung bleiben, so landen die Gegner schwieriger einen Treffer. Attacken im „Hold Position"-Modus machen nur auf stehende Ziele (Turrets oder Raketenstellungen) Sinn.
7. Wenn gut bewachte Basen zu stürmen sind, lassen sich feindliche Mechs oft durch kurze Scheinangriffe zu einem Geplänkel mit Ihnen verleiten. Locken Sie die Gegner dann außerhalb der Reichweite von Abwehrtürmen, um sie danach zu zerlegen.
8. Apropos Abwehr: Sie erhalten einen bedeutenden Vorteil, wenn Sie Kontrollgebäude für Kanonentürme, Tore und Alarmsensoren einnehmen können. Dies muß nur zügig geschehen, sind Bewacher erst einmal alarmiert, müssen Sie diese zuerst ausschalten, bevor das Gebäude wieder einnehmbar ist.
9. Halten Sie auch nach Baracken für Mechwarrior oder Fahrzeugcrews Ausschau. Je mehr Sie davon zerstören können, desto weniger Gegner kann der Computergegner ins Feld werfen. Es lohnt sich immer, mobile HQs zu übernehmen, damit erhalten Sie nette Einblicke in unaufgeklärtes Terrain mit postierten Gegnern. Geradezu genial ist, wenn Sie dann auch noch Air-Strikes zur Verfügung haben.
10. Vergessen Sie nicht, die Hotkeys für das Hoch- und Runterfahren der Stahlkämpfer einzusetzen. Im abgeschalteten Zustand läßt es sich manchmal sehr gut auf feindliche Einheiten lauern, ohne daß man zu früh entdeckt wird. Gerade wenn mehrere Force-Groups zur Verfügung stehen, kann eine Gruppe gut plaziert versteckt werden, während eine zweite Lanze feindliche Mechs oder Fahrzeuge anlockt.

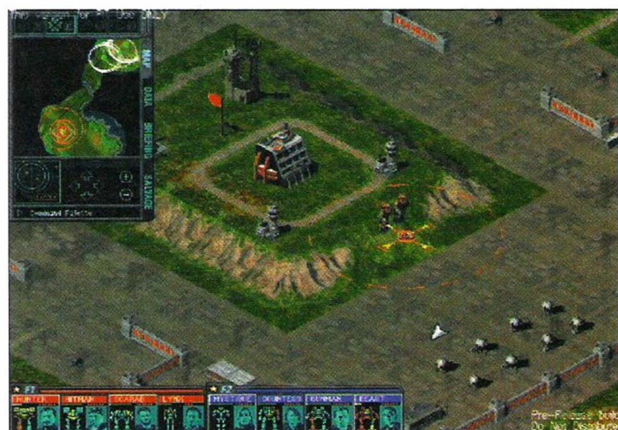
Neue Technologien

1. In MC gibt es immer wieder bestimmte Missionen, in denen ein besonders harter Gegner auf Sie wartet. Diese Clan-Mechs sollten Sie sich unbedingt aneignen, und zwar mit so wenig Schaden wie nur möglich. Nur so gelangen Sie in den Vorteil der überlegenen gegnerischen Clan-Technologie. Speichern Sie also häufig und starten Sie die Mission neu, wenn Sie nicht beim ersten Mal Erfolg haben.
2. Greifen Sie die großen Clan-Mechs immer mit einer möglichst großen Gruppe an. Hierbei sollte der stärkste Mech zunächst das Feuer auf sich lenken, während die anderen ihn kurz danach mit ihrer stärksten Waffe beharken. Auch hier gilt: Bleiben Sie stets in Bewegung!
3. Haben Sie so ein Kunststück geschafft, helfen diese „Neuerwerbungen" in den nächsten Missionen enorm weiter. Um z. B. in den Genuß eines VULTURE-Mechs in der zweiten Operation zu kommen, kann man auch schon mal den Verlust eines eigenen schwachen Mechs verschmerzen.
4. Aber auch bei den „Normalo" Clan-Gegnern macht sich ein Sieg mit wenig Blechverlust bezahlt, umso mehr intakte Clan-Waffen fallen Ihnen dann in die Hände. Um alle wertvollen Clan-Mechs aufzuspüren, müssen Sie die Missionskarten ziemlich umfassend aufklären, denn nicht immer ist es zwingend nötig, sich mit den harten Brocken auseinanderzusetzen, um das Missionsziel zu erreichen. So läßt sich der erstklassige MAD-CAT aus der ersten Operation einfach umgehen, was aus den genannten Gründen aber keinesfalls sinnvoll ist.
5. Bei eigenen Blechschäden brauchen Sie nicht allzu ängstlich zu sein. Die Reparaturkosten der Mechs sind recht günstig, Neueinkäufe müssen daher bei geschicktem Vorgehen nicht unbedingt sein und sollten eher die Ausnahme als die Regel werden.

Air-Strikes

1. Viele *Mech Commander*-Missionen werden erst durch den richtigen Einsatz der Luftunterstützung gewonnen. Neben der Bombardierung feststehender Ziele (Abwehrtürme) lassen sich ganze Fahrzeugverbände damit ausschalten. Um unbemerkt die Zielerfassung anwenden zu können, sollten Sie immer mit bestmöglichen Sensoren und Bergerkundungen arbeiten, um die Burschen frühzeitig zu entdecken.
2. Mit etwas Timing lassen sich auch bewegliche Ziele durch Bombardement zerstören. Gegen stationäre Mechs wirken die mittleren und großen Strikes ganz ordentlich, kleine Air-Strikes sind dagegen reine Verschwendung.
3. Die gegnerischen Luftangriffe sind auch nicht von schlechten Eltern. Treffen Ihre Mechs auf eines der mobilen Radarfahrzeuge, heißt es sofort „Feuer frei". Stehen Ihre Schützlinge in einem Zielkreis, ziehen Sie diese ganz schnell davon weg. Mit etwas Glück fahren feindliche Fahrzeuge dort hinein und werden selbst zerstört.

Stefan Weiß



Die beiden Wach-Mechs sind gleich nur noch Geschichte.

Komplettlösung

Heart of Darkness

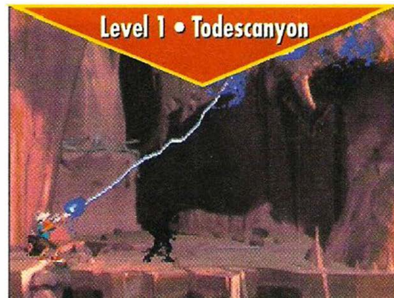
Ein Jump&Run wie ein Disney-Zeichentrickfilm: Während andere Jungen in seinem Alter mit Bauklötzen spielen, erlebt Andy haarsträubende Abenteuer in der Welt von Heart of Darkness. Wie Sie den Kampf gegen die Schattenwesen ohne größere Frustmomente überstehen, zeigt Ihnen unser Leser René Balve in einer PC Games-typischen Bild-für-Bild-Lösung.

ALLGEMEINES

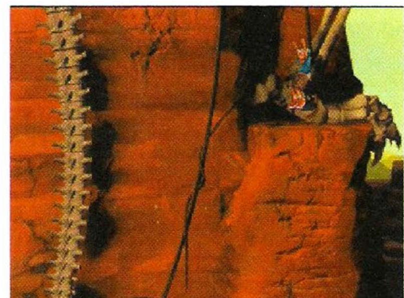
1. Bleiben Sie in jeder Szene am Bildrand stehen und rennen Sie nicht einfach blind in eine Ihnen unbekannte Szene – das bedeutet nämlich meistens den sicheren Tod.
2. Den Blaster sowie die Spezialkraft können Sie sehr effektiv einsetzen. Schießen Sie mit beiden abwechselnd zwei bis drei Sekunden im Stehen und ducken Sie sich dann. So schaffen Sie auch die schwierigsten Stellen.
3. In Szenen mit Steinwürmern bleiben Sie stehen und warten, bis die Würmer einzeln vor Ihnen auftauchen. Auf diese Weise können sie leicht beseitigt werden.
4. Knochige Bäume und fleischfressende Pflanzen lassen sich nicht zerstören. Allerdings kann man sie mit seiner Spezialwaffe für kurze Zeit beschäftigen. Diese Technik sollte stets ausprobiert werden, da so einige Schauplätze einfacher zu bewältigen sind.
5. An scheinbar unlösbaren Schauplätzen sollten Sie den Schwierigkeitsgrad einfach herunterregeln.
6. Mitunter kann man an Monstern auch vorbeilaufen. Dies funktioniert besonders bei den großen, gepanzerten Untieren.
7. Mit „Screen" ist im folgenden eine Szene (= ein Bildschirm) gemeint.

LEVEL-KOMPLETTLÖSUNG

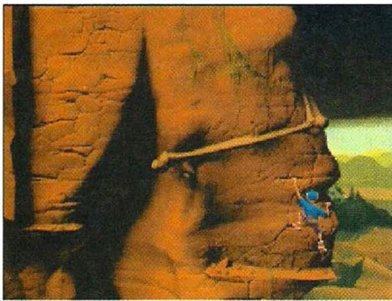
Level 1 • Todescanyon



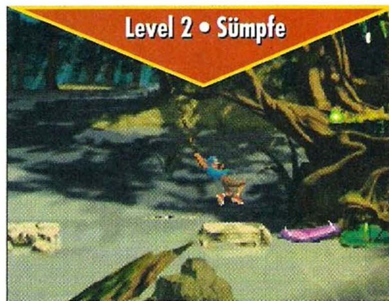
Zielen Sie mit Ihrem Laser auf den Felsblock in der rechten oberen Ecke. Nachdem dieser zerbrochen ist und einen Weg freigegeben hat, laufen Sie mit Andy an den von hinten herannahenden Monsterhorden vorbei in den nächsten Screen.



Die vorhergegangene Kletterpartie hat sich als sehr einfach herausgestellt, da eine Eidechse Andy den richtigen Weg gewiesen hat. Wenn Sie auf der Plattform angekommen sind, lassen Sie Andy zweimal kräftig auf den Boden hopsen, um den Skelettschwanz als Aufzug benutzen zu können.



Kurz vor Ende des Levels muß sich Andy eine Brücke bauen. Klettern Sie mit ihm an der rechten Seite des Felsens hoch, um den Knochen zu lösen. Danach stoßen Sie diesen noch über die Schlucht, und Andy kann sicher in den zweiten Level klettern.



Nachdem Andy durch Ziehen am Seil ein Tor geöffnet hat, gelangt er an den Sumpf. Springen Sie mit Hilfe der beiden Steine in den nächsten Screen und benutzen Sie die Liane. Warten Sie, bis die fleischfressende Pflanze die grün glühende Fliege verschlungen hat, springen Sie dann über sie und klettern Sie den Baumstamm hinauf.



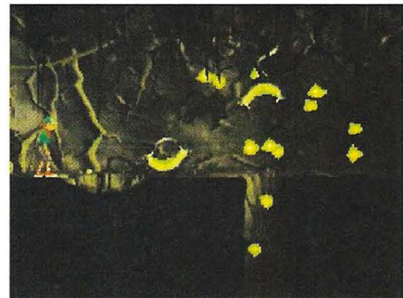
Da Andy die beiden fliegenden Monster noch nicht töten kann, muß er bei jedem Angriff auf Tauchstation gehen. Beobachten Sie die Monster und achten Sie darauf, daß sich Andy zum Zeitpunkt eines lauten Schreies mindestens bis zur Hüfte im Wasser befindet. So kann er beim nachfolgenden Angriff schnell untertauchen.



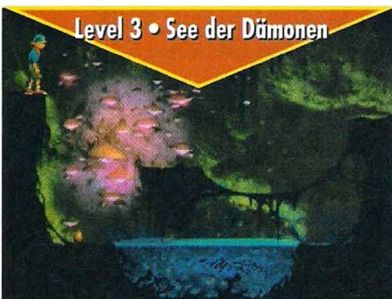
Das erste größere Rätsel erwartet Andy in den nächsten Screens. Klettern Sie mit ihm auf die Plattform und springen Sie an die Wurzel der fleischfressenden Pflanze, so steht Ihnen diese später nicht im Weg. Laufen Sie danach in die Höhle.



In der Höhle angekommen, warten Sie erneut, bis die Pflanze eine der aus dem Beutel kommenden grünen Fliegen verputzt hat. Danach springen Sie mehrmals gegen den Beutel und verlassen den Screen, um den ganzen Felsen zu erklimmen. Laufen Sie in die obere Höhle.



In diesem und in den nächsten Screens kommt es auf perfektes Timing an. Lassen Sie Andy erst über das Loch in der Mitte des Bildschirms springen, wenn die vordere der beiden Pflanzen eine der Fliegen aufgezehrt hat. Sobald die mittlere Pflanze mampft, benutzen Sie die Liane und laufen unter der dritten her.



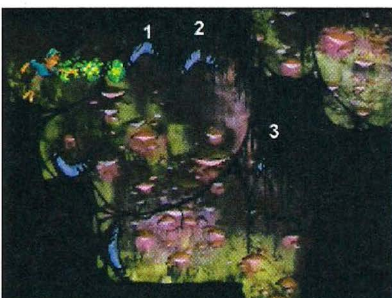
Andy läßt sich auf die untere Plattform fallen und tritt das Samenkorn ins Wasser. Durch die Strömung wird es auf die andere See-Seite etrieben, und Andy kann mit seiner Spezialwaffe eine Rankenpflanze wachsen lassen. Jetzt klettern Sie die rosa Wand hoch und hüpfen von der mittleren Plattform auf die andere Seite.



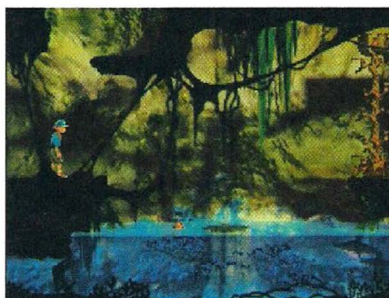
Da Andy unter Wasser (abgesehen vom höchsten Schwierigkeitsgrad) fast unbegrenzt Luft hat, sollten Sie sich in jedem Screen Zeit nehmen und die Bewegungen der Unterwasserpflanzen studieren. Andy reagiert wesentlich träger, so daß Sie seine Aktionen vorausplanen müssen.



Gefährlich werden ihm dabei nur die Pflanzen, die entweder Wasser einsaugen oder ausstoßen. Die beiden Bilder zeigen die Schwimmrichtung, damit Andy sicher wieder trockenen Boden unter die Füße bekommt.



Andy kann in diesem Screen nicht zwischen den Pflanzen hindurchklettern. Statt dessen setzen Sie seine Spezialwaffe ein und betäuben die beiden oberen Pflanzen. Klettern Sie jetzt mit ihm bis auf die Höhe der rechten, gut versteckten Pflanze und betäuben Sie auch diese, um den Bildschirm verlassen zu können.



Um auf die andere Seite des Sees zu gelangen, muß Andy das Samenkorn auf die Steinsäule befördern, weil es sonst nicht zu einer Pflanze wachsen kann. Dazu ist es erforderlich, den Zufluß des Sees unter Andy zu öffnen. Gehen Sie mit ihm in den linken Screen.



Zerstören Sie mit Hilfe von Andys Spezialkraft die Rankenpflanze und betäuben Sie die fleischfressende Pflanze. Lassen Sie das Samenkorn wieder wachsen und klettern Sie nach oben. Dort verschieben Sie die Steinkugel und gehen in den linken Screen, den Sie nach unten verlassen.



Schwimmen Sie mit der Strömung des Flusses und stoßen Sie den Stein zur Seite. Dadurch wird das Samenkorn auf die Steinsäule geschwemmt. Drehen Sie Andy sofort wieder um und schwimmen Sie mit ihm zurück, da er sonst von den Piranhas gefressen wird.



Gehen Sie erneut in den vorherigen Screen, zerstören Sie die Pflanze und betäuben die andere. Springen Sie über das Samenkorn und schubsen Sie es – zurück im ersten Screen – ins Wasser. Hangeln Sie sich zur anderen Pflanze und eliminieren Sie diese. Das Samenkorn treten Sie ins Wasser. Gehen Sie nach rechts.



Die von rechts heranströmende Monsterhorde ist selbst für Andys Spezialwaffe zu viel. Laufen Sie stattdessen in den nächsten Screen und lassen Sie das dortige Samenkorn wachsen. Klettern Sie die Ranke empor, um sich vor den beidseitigen Angriffen retten zu können.

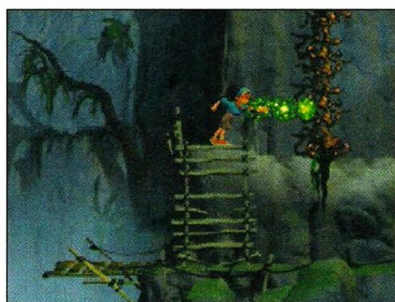


Von dieser Position aus können Sie mit Andys Spezialwaffe alle Schattenwesen töten. Warten Sie auf jeden Fall einige Sekunden, bevor Sie in den nächsten Screen flitzen. Diesen durchqueren Sie im Laufen und klettern die Wand hoch. Sollten noch zu viele Monster anwesend sein, muß Andy nochmals seine Waffe einsetzen.

Level 4 • Schwebende Insel



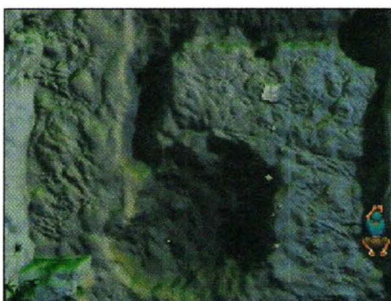
In den ersten Screens lautet die einzige Aufgabe: Überleben. Versuchen Sie, in den dritten Screen zu gelangen, und gehen Sie in die Mitte der Brücke. Dort warten Sie, bis der Übergang zerstört wird.



Die Pflanze muß Andy vernichten und im rechten Screen (neben dem Felsen) wieder aufbauen, da er sonst von den Schatten am Erklimmen gehindert wird.



So öffnet man die Klappe: Ausgleichsgewicht verschieben (dazu in den linken Screen und weiter nach oben kraxeln), Würmer beseitigen und Szene nach links unten verlassen. Dort verrutscht man das Gewicht und bekämpft die Schattenwesen. Zurück im Ausgangsbildschirm, klettert er nach oben.

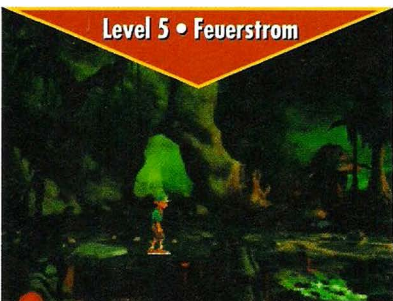


Andy muß den Steinen ausweichen und an die linke Felsspalte springen. Von dort aus klettern Sie weiter nach oben und springen in einem günstigen Moment unter den Monstern hindurch. Bekämpfen Sie die Schattenwesen und klettern Sie weiter nach oben.



Die angreifende Spinnenarmee ist für Andy einfach zu groß. Anstatt die Monster zu töten, klettern Sie einfach so schnell wie möglich nach oben, um in den nächsten Level zu gelangen.

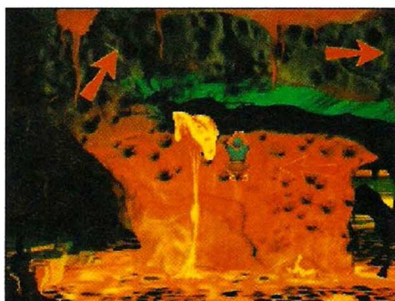
Level 5 • Feuerstrom



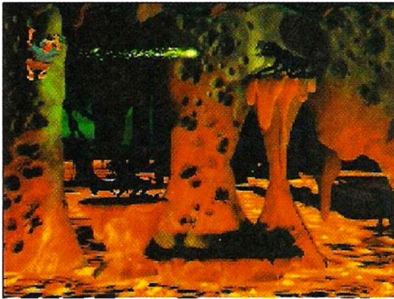
Nachdem Sie die Monster getötet haben, laufen Sie in den Screen mit den beiden Steinblöcken. Da Ihnen der Weg versperrt ist, töten Sie auch hier das Monster und gehen in den vorherigen Bildschirm zurück.



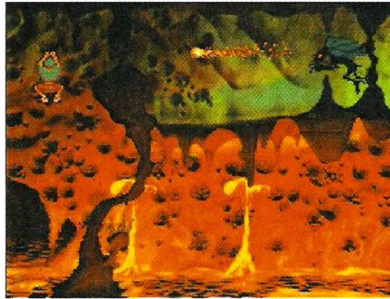
Drücken Sie den im Boden eingelassenen Knopf und laufen Sie wieder in den Screen mit den Blöcken. Springen Sie über den zweiten Knopf und verlassen Sie das Bild, bevor die Blöcke wieder aus dem Boden kommen.



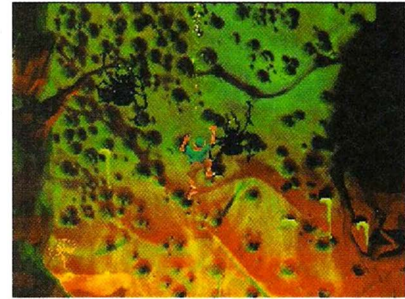
Mit Hilfe der beiden Steine kann Andy an den rechten Felsen springen. Von dort muß er vorsichtig an den Lava-Geysiren vorbeiklettern und den Bildschirm nach rechts verlassen. Achten Sie dabei auf die Lava, die je nach Schwierigkeitsgrad höher spritzt.



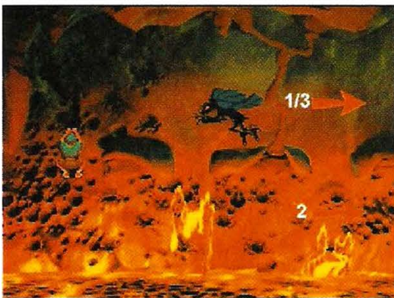
Beschießen Sie zuerst das obere Monster, noch ehe es auf den Boden schlagen kann, und springen Sie dann an den mittleren Felsen. Passen Sie dabei auf, daß Andy nicht den Boden berührt, da er sonst von dem gut versteckten Schattenwesen gefressen werde würde. Klettern Sie nach rechts ins nächste Bild.



Töten Sie das fliegende Monster und gehen Sie in den Gang. So können Sie im nächsten Screen die Spinnen und Würmer töten, ohne angegriffen zu werden. Klettern Sie danach – zurück im vorherigen Bild – an den Geysiren vorbei, um weiter nach oben zu klettern.



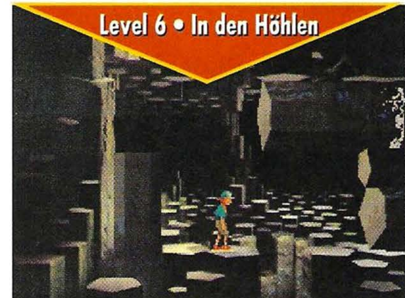
Achten Sie auf den Schleim: Durch diesen verliert Andy seinen Halt und fällt herunter. Es hat sich gezeigt, daß bei Spinnen der direkte Angriff teilweise am wirkungsvollsten ist. Klettern Sie in die Mitte des Bildschirms und achten Sie darauf, von welcher Seite die Spinnen angreifen. Töten Sie sie mit einem gezielten Schuß.



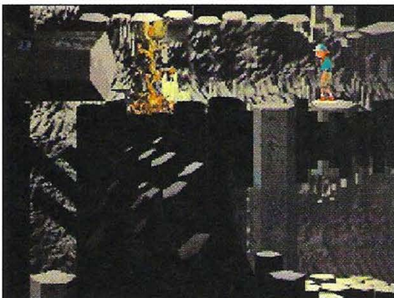
Erledigen Sie zuerst den fliegenden Gegner und nutzen Sie dann die Plattformen, um in den nächsten Screen zu gelangen. Greifen Sie die Gegner an und kehren Sie zurück in den vorherigen Bildschirm. Klettern Sie jetzt unter den Plattformen in den rechten Screen und treten Sie das Samenkorn ...



... durch die Öffnung. Mit Andys Waffe lassen Sie das Samenkorn wachsen. Wenn Sie zurückgeklettert sind und an der Wand nach oben wollen, sollten Sie sehr vorsichtig agieren, da Sie einige Gegner angreifen können.



Nachdem Sie mit der Steinsäule in die Höhle gefahren sind, rennen Sie nach rechts und lassen Sie sich mit Andy in die darunterliegende Höhle fallen. Anstatt unter den oberen Steinblöcken hindurchzulaufen, gehen Sie nach rechts und fahren mit einer weiteren Steinsäule noch eine Ebene tiefer.



In diesem Gang angekommen, muß Andy sofort das Samenkorn wachsen lassen – andernfalls wird er von dem linken Steinblock zerquetscht. Gehen Sie danach in den nächsten Screen und drücken Sie den Knopf an der Wand. Zurück im vorherigen Bild, lassen Sie Andy durch das Loch im Boden fallen.



Andy muß an das Samenkorn gelangen. Kriechen Sie mit ihm unter den Pflanzen her; achten Sie dabei auf den beweglichen Steinblock und versuchen Sie nicht aufzustehen. Schieben Sie das Samenkorn mit Andys Hilfe in den vorherigen Screen und lassen Sie es unter der mittleren Säule gedeihen.



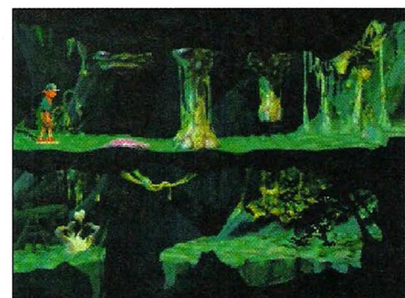
Nachdem Sie den grünen Stein an die Wasseroberfläche befördert haben, kommt es am Rande des Sees zu einem harten Kampf. Achten Sie auf die fliegenden Gegner und versuchen Sie, diese so früh wie möglich abzuschießen.



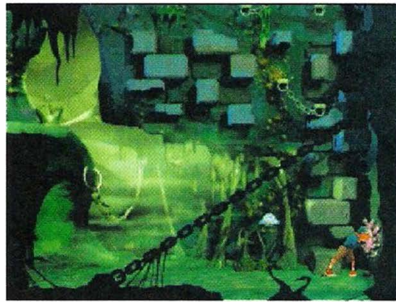
Nachdem Andy alle Gegner vor dem Eingang der Schlosses getötet hat, benutzt er seine Spezialwaffe und verschafft sich so Zugang zu den Katakomben des Herrschers der Finsternis. Den Gegner im nächste Screen können Sie nach mehrmaligem Beschuß in zwei Teile zerlegen und mit der Spezialwaffe beschießen.



Gehen Sie vorsichtig über die Kette. Rennen und springen Sie nicht, da Andy sonst nach unten fällt und für den Anfang einen Umweg geht. Beschießen Sie im Stehen die beiden fliegenden Monster und verlassen Sie den Screen nach rechts.



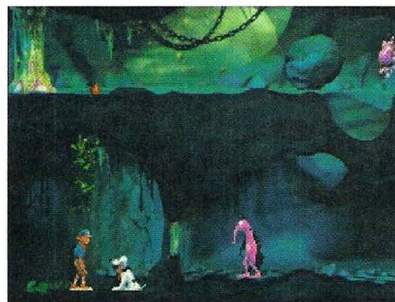
Diese Stelle ist etwas heikel: Beschießen Sie erst den Gegner hinter den beiden beweglichen Säulen. Warten Sie, bis beide gleichzeitig nach oben verschwinden, und laufen Sie unter ihnen her, ohne den rosa Schalter zu berühren. Im nächsten Screen töten Sie die Würmer und klettern nach unten.


Drücken Sie den Schalter und klettern Sie mit Hilfe der Steine auf die linke Plattform. Im nächsten Bild töten Sie zuerst den Gegner und drücken dann den Knopf. Zurück im vorherigen Screen, beschießen Sie von der Plattform aus die Gegner und gehen dann zurück. Im Bild mit der Kette lassen Sie sich jetzt nach unten fallen.


Andy darf nicht durch das Loch springen. Er würde mit dem mittleren Schalter beide Türen öffnen und sicher sterben. Springen Sie zuerst auf die andere Seite und stellen Sie sich auf den Schalter. Mittels der Steine gelangen Sie nun zum rechten der beiden unteren Schalter. Die von links heranströmenden...


...Gegner sind für Andy kein Problem; danach kann er auch die andere Tür öffnen. Verlassen Sie den Screen zuerst nach links und klettern Sie über die Leiter eine Etage tiefer. Dort drücken Sie den Knopf, damit der Weg später nicht versperrt ist. Anschließend geht es nach rechts weiter.

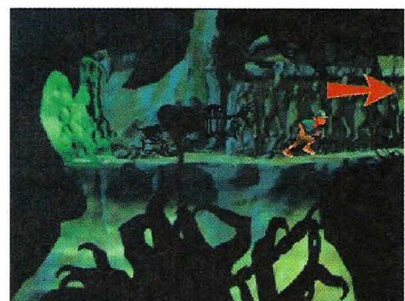

Klettern Sie die Leiter runter, da die Würmer den weiteren Weg versperren. Beschießen Sie das Monster, so daß schließlich fünf bis sechs davon herumlaufen. Die Würmer werden abgelenkt, und Sie können in den nächsten Screen klettern.

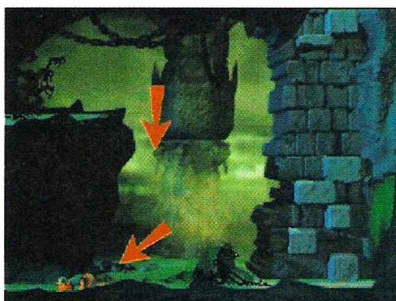

Nach der Zwischensequenz finden Sie sich im Gefängnis des Servant wieder. Beschießen Sie mit Andys Spezialkraft die Decke und lassen Sie das Samenkorn wachsen. Andy stößt die Kugel in das Loch, und der Servant wird in seinem eigenen Gefängnis eingesperrt. Sie können das Bild nach links verlassen.


Hier gilt das gleiche wie zwei Szenen zuvor: Halten Sie sich an den Steinen fest und beschießen Sie das Monster. Wenn sich mehrere unter Ihnen befinden, können Sie sich sicher fallen lassen und den linken Knopf drücken. Andy sollte dann den Screen ohne weitere Verzögerungen verlassen.

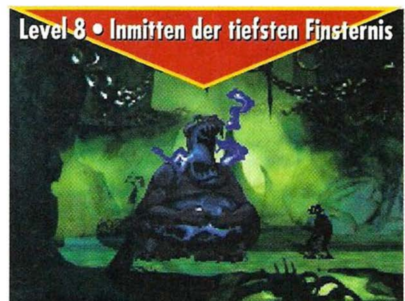

Achten Sie auf die fliegenden Gegner und gehen Sie in den nächsten Bildschirm. Dort müssen Sie den linken, im Boden eingelassenen Schalter drücken und das Bild nach oben links verlassen. Beeilen Sie sich, da die Tür nur für wenige Sekunden offensteht.


Diese Stelle sieht zunächst schwieriger aus, als sie in Wirklichkeit ist. Andy läßt sich auf die Holzplattform fallen und wartet, bis die beiden Monster eine Feuerkugel ausstoßen. Er rettet sich im letzten Moment mit einem Doppelsprung und fällt so sicher nach unten.

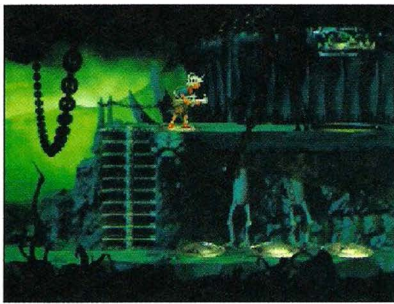

Da Andy seine Kraft verloren hat, müssen Sie mit ihm nach rechts rennen. Springen Sie über den Gegner und schleichen Sie über die Kette. Trotz der drohenden Gefahr von links dürfen Sie diesen Screen nicht zu schnell beenden, da Andy sonst unwillkürlich in den Tod fällt.


Lassen Sie Andy nach unten fallen und kriechen Sie mit ihm in die enge Höhle. Am Ende angekommen, drücken Sie den Schalter und warten, bis das Monster auf Sie zukommt. Andy springt darüber und kriecht zurück, um an der neu erschienenen Steinwand hochzuklettern.


Laufen Sie nach links. Lassen Sie sich nicht von Monstern oder anderen Wegen ablenken. Sie gelangen so zu einem Loch, springen hinein und sind auch schon im letzten Level.



Nachdem Sie das Monster gefressen hat, benutzen Sie Ihren wiedergefundenen Laser. Mit drei bis fünf Schüssen haben Sie sich aus seinem Bauch befreit und können gegen die Unmengen von Schattenwesen kämpfen. Verlassen Sie den Screen nach dem Kampf.



Töten Sie die beiden Gegner und gehen Sie nach rechts weiter. Dort beschießen Sie ebenfalls den Gegner und drücken den Knopf. Gehen Sie zurück und klettern Sie auf die höhere Ebene. Drücken Sie auch hier den im Boden eingelassenen Knopf, damit sich die Tür öffnet. Springen Sie mit Hilfe der Plattformen zum rechten Ausgang.



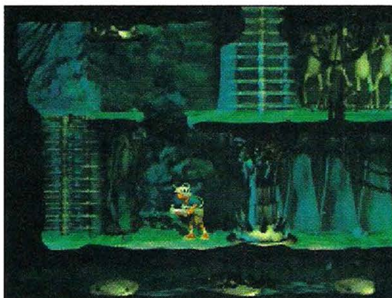
Nachdem Sie zum Servant vorgedrungen sind, gehen Sie mit ihm einen Handel ein und müssen von nun an die verlorengegangenen grünen Steinbrocken finden. Andy verläßt das Bild nach rechts und bringt den ersten Stein zum Servant. Danach geht er wieder nach rechts und klettert die Leiter hinauf.



Töten Sie alle Gegner und drücken Sie den Schalter am Boden. Springen Sie in den nächsten Screen und laufen Sie durch die Türe, bevor sie sich wieder schließt. Klettern Sie eine Etage höher, töten Sie das Monster und gehen Sie nach links, wo Sie den zweiten Stein finden. Stoßen Sie ihn nach unten...



... und klettern Sie die Leiter wieder runter. Unten stellen Sie sich auf den rechten Schalter und schießen den Kristall mit Ihrem Laser in den linken Screen. Klettern Sie die zweite Leiter herunter und holen Sie den Kristall, welchen Sie wieder zum Servant bringen.



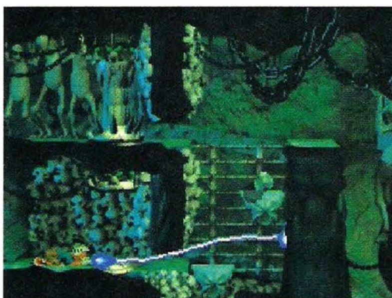
Klettern Sie wieder nach oben. Diesmal müssen Sie vorsichtig sein, da größere Gegner vorhanden sind und ein Monster Türen nach Belieben öffnet und schließt. Klettern Sie mit Andy auf die Plattform und gehen Sie erst in den rechten Screen. Dort töten Sie beide Monster und klettern dann im vorherigen Bild die Leiter hoch.



Erledigen Sie beide Monster. Drücken Sie den oberen Schalter und gehen Sie mit Andy in den rechten Screen. Passen Sie auf, daß Andy nicht unter der offenen Tür zum Stehen kommt, da er sonst stirbt.



Schießen Sie den Kristall durch das Loch auf den ersten Aufzug. Andy geht zurück und drückt jetzt den unteren Schalter. Schießen Sie nun im rechten Bild den Kristall auf den zweiten Aufzug und dann von oben in das Loch.



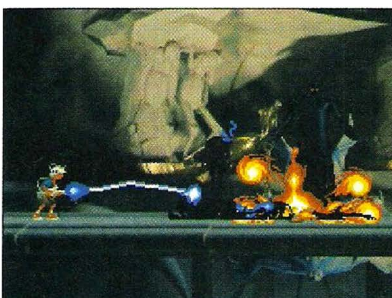
Klettern Sie die Leiter wieder runter und holen Sie den dritten Kristall, den Sie wie eben beschrieben zum Servant bringen. Passen Sie dabei wieder auf die Türen auf, die vom Monster geöffnet und geschlossen werden.



Das fehlende Stück liegt ausgerechnet auf der Brücke zum „Herz der Finsternis“. Andy verläßt das Bild nach links und tötet in den folgenden Screens die Monster. Gehen Sie bis vor die verschlossene Tür und warten Sie die Zwischensequenz ab. Danach öffnet sich die Tür, und Sie können die Brücke betreten.



Der Kampf mit dem Herrscher der Finsternis ist ein harter Brocken. Achten Sie in erster Linie auf die Schattenwesen, und beschießen Sie die großen Monster erst, wenn Sie freie Schußbahn haben. Ansonsten stehen schnell zehn unbesiegbare Gegner vor Andy.



Sobald der Herrscher einen Feuerball auf die Brücke wirft, müssen Sie einen gut getimten Sprung hinlegen, um beiden Bällen auszuweichen. Kämpfen Sie sich so bis zum Kristall vor.



Warten Sie einfach und verteidigen Sie sich gegen die spärlich auftauchenden Gegner. Da Sie ihre Waffe nicht mehr benutzen können, müssen Sie vorsichtig an die Kontrahenten herangehen und gezielt zuschlagen. Nach dem Showdown dürfen Sie den Abspann genießen. René Balve ■

Allgemeine Tips + Komplettlösung

Dune 2000

D E F

PC Games-Leser Christian Pfeiffer hat sich ausgiebig mit dem gelungenen Remake des Echtzeitstrategie-Klassikers beschäftigt und gibt Ihnen hier neben praktischen Tips der grundsätzlichen Art auch Hinweise zu (fast) allen Missionen. Packen Sie's an – es gibt viel zu dune...

Allgemeine Tips und Taktiken

1. Lassen Sie zwischen den Gebäuden immer einige Felder Platz. Legen Sie die Basis dennoch so kompakt wie möglich an, da die Baugrundstücke auf Dune oft extrem begrenzt sind.
2. Bauen Sie gut verteilt Raketen- und Geschütztürme und zäunen Sie diese ein. Hinter die Türme können noch Geschütze mit großer Reichweite gestellt werden, wie z. B. der Belagerungs- oder Raketenpanzer. Öffnungen werden von schweren Panzern besetzt. Bei den Harkonnen empfiehlt sich der Devestator, bei den Atreides der Sonic Tank und bei den Ordos der einfache Kampfpanzer.
3. Gebäude sollten grundsätzlich nur auf Betonplatten gebaut werden, da sie sonst noch repariert werden müßten, nachdem sie gebaut wurden. Außerdem sind sie anfälliger gegenüber Feindattacken.
4. Bei Angriffen schicken Sie die leichten Fahrzeuge vor und die Panzer nach. Hinter letzteren baut sich dann die Artillerie auf, welche aus Belagerungs- und Raketenpanzern besteht. Achten Sie darauf, Sonic Tanks nie in die hinteren Reihen einzuordnen, da sie dann die eigenen Truppen ebenfalls beschädigen würden.
5. Sandwürmer stellen eine große Gefahr dar – vor allem für Sammler. Sobald ein Wurm in die Nähe Ihrer Erntemaschinen kommt, ziehen Sie diese auf den festen Boden zurück (am besten in die Nähe von schweren Geschützen). Diese können mit viel Glück einen Wurm sogar eliminieren.
6. Je mehr Gebäude Sie von ein und derselben Sorte bauen, umso schneller werden Einheiten hergestellt.
7. Upgraden Sie generell alle Gebäude so schnell wie möglich, um auf neue Funktionen und Einheiten zugreifen zu können.
8. Beim Raumhafen können Sie fast alle Einheiten des Spiels bestellen, soweit Sie über das nötige Kleingeld verfügen. Die Preise ändern sich ständig, so daß Sie ständig die Preise zwischen Bestellung und Eigenproduktion vergleichen sollten.

Tips zu Einheiten

1. Produzieren Sie stets mehrere **Sammler,** damit der Abbau rasch vonstatten geht.
2. **Carryalls** transportieren Ihre Einheiten auf dem Luftweg über das Schlachtfeld. Die langsamen Sammler brauchen dann nicht mehr selber zu fahren, sondern lassen sich von den Carryalls befördern. Daneben holen die Transporter angeschlagene Einheiten vom Schlachtfeld und bringen sie zur Reparatur. Bauen Sie für jeden Sammler mindestens einen Carryall, und halten Sie einige weitere für Transporte auf dem Schlachtfeld parat.
3. **Leichte Infanteristen** stellen leider nicht viel mehr als Kanonenfutter dar, wenn sie einzeln auftreten. Wenn Sie jedoch große Verbände von Infanterie produzieren und diese nicht gegen Panzer kämpfen lassen, können Sie durchschlagende Erfolge erzielen. Meist dient die leichte Infanterie jedoch zur Sicherung der Basis in der Anfangsphase.
4. **Wüstentruppen** tragen Raketenwerfer mit sich und sind vor allem im Rudel eine große Bedrohung für Panzer und andere Fahrzeuge aller Art. Vorsicht vor Sonic Tanks, die Infanteristen in kürzester Zeit vernichten.
5. **Pioniere** ähneln den Invasoren aus *Command & Conquer.* Wenn Sie mit einem Pionier ein gegnerisches Gebäude betreten, erobert er es und bringt es unter Ihr Kommando.
6. Die kleinen, schnellen und wendigen Wüstenflitzer vom Typ **Trike** sind in der Anfangsphase als Verteidiger zu gebrauchen und später als Aufklärer unersetzlich. Im Kampf ist das Trike eher schwach, da es nicht gepanzert ist und außerdem nur über schlechte Maschinengewehre verfügt. Die Ordos schwören hingegen auf den schnellen Raider.
7. Das **Quad** ist nicht ganz so wendig wie das Trike, dafür aber ein klein wenig stärker gepanzert. Infanterie macht Quads allerdings schnell den Garaus.
8. Der **Kampfpanzer** ist die Allround-Einheit im Spiel. Seine Schnelligkeit ermöglicht auch einen weitgehend risikolosen Rückzug. In Rudeln sind die Panzer besonders wirkungsvoll. Größter Vorteil: Panzer können Infanteristen einfach über den Haufen fahren.



9. **Belagerungspanzer** sind mit einem Artilleriegeschütz ausgestattet und feuern daher auch über größere Distanzen. Die abgefeuerten Kugeln sind zwar sehr durchschlagskräftig gegenüber allen Einheiten, fallen jedoch oft daneben, da der Panzer nur ungenau feuern kann. Auf Hügeln der absolute Armee-Killer!
10. **Raketenpanzer** haben eine noch größere Reichweite als Belagerungspanzer und können auch auf fliegende Ziele feuern. Die Ladezeit zwischen den abgefeuerten Raketen jedoch ist beträchtlich, und so sollten die Raketenwerfer immer in der letzten Angriffsreihe stehen. Wenn man sie geschickt postiert, schalten sie Geschütztürme aus, ohne selber getroffen zu werden.

Spezial-Einheiten der Atreides

1. **Sonic Tanks** sind die taktisch besten Einheiten auf Arrakis. Sie feuern weit, haben eine Durchschlagskraft sondergleichen und sind ziemlich schnell. Leider kann man sie aber auch schnell zerstören, da sie nur leicht gepanzert sind. Hinzu kommt, daß man Sonic Tanks generell nur in der ersten Reihe kämpfen lassen kann, da sie sonst die eigenen Einheiten in Mitleidenschaft ziehen, denn alle Einheiten im Schußfeld des Strahls werden beschädigt.
2. **Fremen** werden im Palast kostenlos ausgebildet und können sich tarnen, so daß andere Einheiten nicht sehen können, wo sie operieren. Nur wenn Fremen schießen, müssen sie ihren Schutzmantel fallen lassen und sind sichtbar. Wer eine ganze Armee getarnter Fremen hinter die feindlichen Linien führt, kann den Gegner rasch überlisten.
3. Die Luftüberlegenheit der **Atreides** ist erdrückend. Nur sie verfügen über die gefährlichen Ornithopter, welche in regelmäßigen Abständen die feindliche Stellungen bombardieren. Die Flugzeuge sind zwar nur sehr schwach gepanzert, jedoch auch flink und wendig. Da sie nach dem Upgrade des Tech-Centers kostenlos zur Verfügung stehen, lohnt sich ihr Einsatz immer.

Spezial-Einheiten der Ordos

1. **Raiders** ersetzen bei den Ordos die Trikes. Raiders sind im Prinzip genauso wie die Trikes, haben jedoch eine noch geringere Feuerkraft und sind noch schwächer gepanzert. Der Vorteil liegt eindeutig im Preis und in der Geschwindigkeit der Fahrzeuge. So schnell ist niemand auf dem Feld.
2. Der Bau des IX-Centers ermöglicht den Bau von **Deviatoren.** Dieser funktioniert wie ein Raketenwerfer, verschießt jedoch Gasraketen, welche die Gehirne der Getroffenen verwirren, so daß sie wenigstens kurzzeitig den fiesen Ordos gehorchen. Mit dieser Taktik kann man einen ganzen Angriff abfangen und nach hinten losgehen lassen. Man schickt die paralysierte Armee einfach wieder nach Hause zurück, wo sie sogleich von ihren Artgenossen angegriffen wird, da diese denken, die Angreifer wären Ordos. Gleichzeitig aber kann die Armee die ehemals eigene Basis angreifen.
3. **Saboteure** werden im Palast ausgebildet. Warten Sie, bis die Energie der Saboteure aufgeladen wurde, und greifen Sie erst dann feindliche Gebäude an. Fast jedes Gebäude wird beim Kontakt mit dem Saboteur sofort zerstört. Leider können die Einheiten mangels Bewaffnung leicht abgefangen werden.

Spezial-Einheiten der Harkonnen

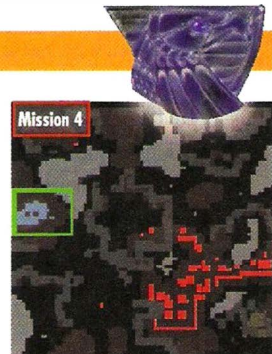
1. **Devestatoren** sind eindeutig die stärksten Einheiten im Spiel. Die nur geringe Reichweite wird durch hohe Zerstörungskraft und eine schwere Panzerung ausgeglichen. Gegen viele Devestatoren kann sich höchstens eine Basis mit Sonic Tanks verteidigen. Sollte ein Devestator einmal so schwer beschädigt werden, daß keine Rettung mehr für ihn besteht, kann man den Selbstzerstörungs-Modus aktivieren und durch die Explosion Gebäude und Einheiten rund um den Panzer herum zerstören oder zumindest beschädigen.
2. Im Palast der Harkonnen werden keine Einheiten ausgebildet, sondern eine riesige Rakete gebaut. Die **Todeshand**, wie sie die Harkonnen nennen, vernichtet ganze Armeen und Basen auf einen Schlag. Die Rakete ist zwar nicht besonders zielgenau, hat aber einen Explosionsradius, der seinesgleichen sucht.

Lösung der Kampagnen

- Die ersten drei Missionen jeder Kampagne dienen nur zur Einführung in das Spiel. Sie sollten diese einfach bewältigen können, wenn Sie jeweils alle verfügbaren Gebäude errichten und einige Einheiten produzieren.
- Bei den Missionen kann man meistens unter mehreren Gebieten wählen, die Aufgabe ist jedoch gleich. Darum werden wir immer jeweils auf nur ein Gebiet eingehen und angeben, welches wir gewählt haben. Das Schema läßt sich auch auf das andere Gebiet übertragen.

Die noblen Atreides

Mission 4



1. Ihre Aufgabe: Mindestens einer der Fremen im Südosten muß überleben. Bauen Sie schnell die wichtigsten Gebäude auf; die Angriffe können locker abgewehrt werden.
2. Bald erhalten Sie Verstärkungen. Kurz danach teilt Ihnen der Anführer der Fremen mit, daß die Harkonnen einen Angriff auf Ihr Lager planen. Dies können Sie vereiteln, indem Sie mit sämtlichen verfügbaren Einheiten die Stellung der Feinde am markierten Punkt durchbrechen.
3. Halten Sie die Stellung mitten im feindlichen Lager und bilden Sie „zu Hause" schnell einige Pioniere aus. Damit erobern Sie die wichtigen Gebäude der Harkonnen; vor allem die schwere Waffenfabrik ist gewinnbringend, da Sie dann sofort Panzer bauen können.
4. Säubern Sie mit Ihren Einheiten die Karte von den Harkonnen, lassen Sie Ihre Lager jedoch nie unbewacht, da die Feinde noch öfter über den Luftweg Unterstützung bekommen und Ihnen noch erhebliche Schaden zufügen können.



Diese Fremen müssen Sie befreien.

Mission 5



1. Sammeln Sie sofort zu Beginn Ihre Einheiten und greifen Sie den Schmugglerstützpunkt im Nordosten an. Mit Pionieren lassen sich die Gebäude der Schmuggler übernehmen.
2. Sie erhalten ein MBF und einige Verstärkungen, welche die beiden Basen sichern. Vergrößern Sie Ihre Basis im Süden durch die Installation des MBFs.
3. Kurz danach starten die Harkonnen eine Großoffensive. Überwinden Sie diese mit großen Mengen von Panzern und Raketenwerfern. Welche Basis beim Angriff attackiert wird, ist zufallsbedingt (abspeichern!).
4. Zwischendurch werden Ihnen des öfteren Söldnertruppen das Leben schwer machen. Sie landen jedesmal in der Nähe Ihres Raumhafens, jedoch nicht auf der Anhöhe. Postieren Sie also dort Raketenwerfer und Belagerungspanzer und vernichten Sie die Söldner schon bei ihrer Ankunft.
5. Bestellen Sie mehrere Sammler und Carryalls im Raumhafen und bauen Sie Ihre Station aus. Nachdem diese gesichert ist, sollten Sie eine große Armee zusammenstellen.
6. Mit 15 Kampfpanzern, 10 Belagerungspanzern und 10 Raketenwerfern können Sie die gegnerische Basis überrollen.
7. Die im Nordwesten liegende Kaserne nehmen Sie mit einem Pionier ein, nachdem Sie sich den Weg freigeräumt haben.

Mission 6 (Westliches Gebiet)



1. Errichten Sie schnell eine Abwehrmauer, da die ersten Angriffe nicht lange auf sich warten lassen.
2. Nachdem Sie über eine funktionierende Basis verfügen, sollten Sie eine Panzer-Truppe aufstellen, die sich zum Raumhafen begibt. Auf dem Weg dorthin müssen Sie lediglich eine Verteidigungsstellung vernichten, was aber mit Raketenwerfern kein Problem ist.
3. Nach dem Erreichen des Raumhafens zerstören Sie entweder alle Gebäude oder übernehmen sie. Letzteres sollte nur geschehen, wenn Sie in der Lage sind, zwei Basen gleichzeitig zu verteidigen.
4. Zum Angriff auf die nicht sonderlich gut verteidigte Basis der Ordos wird ein riesiges Heer mit allen Truppentypen aufgestellt.

Mission 7



1. Bauen Sie Ihre Basis wie gewohnt auf und halten Sie Verteidigungs-Einheiten bereit. Bereits nach kurzer Zeit bekommen Sie Verstärkungen.
2. Wenige Minuten später wird Sie das Imperium überfallen. Schlagen Sie den Angriff nieder und reparieren Sie danach sofort angeschlagenes Kriegsmaterial.
3. Die Harkonnen und das Imperium versuchen noch des öfteren, Ihre Basis zu zerstören, werden jedoch jedesmal an einer guten Abwehr aus Geschütztürmen und Panzern scheitern.



Die Harkonnen-Basis wird mit einem Großaufgebot an Truppen verteidigt. Deshalb sollten Sie nur mit einer großen Anzahl an Einheiten angreifen.

4. Greifen Sie zunächst die in der Mitte gelegene, weniger stark bewaffnete Basis an. Erst danach sollten Sie versuchen, den Harkonnen-Stützpunkt im Nordwesten zu zerstören. Die kleineren Stellungen knackt man quasi „nebenbei".

Mission 8



1. Der Anfang macht einem zu schaffen: Die Gegner haben eine gefährliche Übermacht. Gleich zu Beginn werden Sie von einem Rudel Panzer in die Zange genommen. Schlagen Sie den Angriff mit Ihren Einheiten zurück. Vor allem der Sonic Tank leistet dabei gute Dienste.
2. Wehren Sie die Angriffe aus dem Süden und Westen konsequent ab. Lassen Sie den Sonic Tank bei Ihrer Basis als letzte Verteidigung, und produzieren Sie so schnell wie möglich Trikes.
3. Die gefährlichste Waffe der Ordos in dieser Mission sind die Saboteure. Wenn Sie nicht aufpassen, werden diese teilweise unsichtbaren Einheiten Ihren Bauhof zerstören. Benutzen Sie die eben gebauten Trikes, um die Saboteure abzufangen. Sollte dies mißlingen, bleibt Ihnen immer noch der Sonic Tank.
4. Die Gegner verfügen über mehrere Stützpunkte – der eine weniger stark befestigt, der andere umso mehr. Die beiden kleinsten Stellungen sollten Sie ganz einfach übernehmen (zunächst den



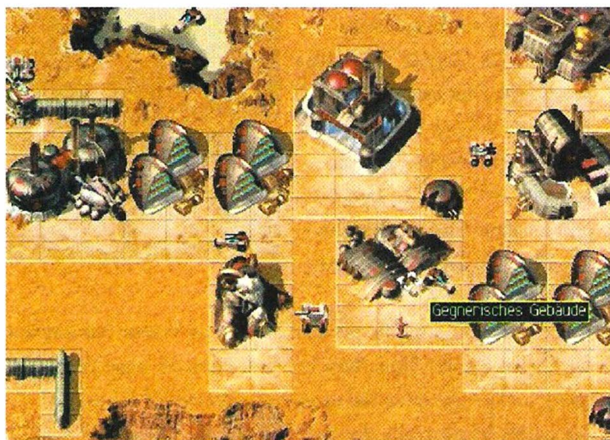
In diesem Palast trainieren die Ordos ihre Saboteure. Wird der Palast vernichtet, haben Sie also ein Problem weniger.

Schmugglertreffpunkt im Nordwesten, da dieser von nur drei Einheiten beschützt wird). Etwas weiter südlich davon finden Sie eine kleine Basis der Ordos, welche ebenfalls annektiert wird.
5. Die großen Basen der Ordos und der Harkonnen müssen freilich zerstört werden. Knöpfen Sie sich als erstes die Harkonnen vor, da diese wesentlich schwächer sind, ehe Sie sich um die Ordos kümmern.

Mission 9 (Westliches Feld)



1. Die Verteidigung muß so schnell wie möglich stehen, ansonsten ist es um Sie geschehen.
2. Der Rest ist lediglich eine Frage der Zeit: Stampfen Sie riesige Armeen aus dem Boden und überrennen Sie die Basen der Feinde. Zuerst sollte die westliche Harkonnen-Basis dem Erdboden gleichgemacht werden, dann die östliche. Als letztes können Sie sich den Palast des Imperators vornehmen. Ist dieser zerstört, haben Sie die Atreides-Kampagne gewonnen.



Die Harkonnen bauen eine riesige Rakete in ihrem Palast zusammen, welche ganze Gegenden verwüsten kann. Der Palast sollte daher schleunigst zerstört werden.

Die hinterlistigen Ordos

Mission 4

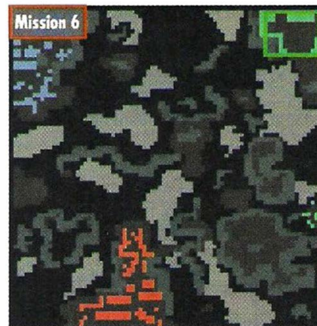


1. Errichten Sie in aller Ruhe die Basis. Um eine Verteidigung brauchen Sie sich zunächst nicht zu kümmern.
2. Der erste Ansturm kann ohne Probleme mit den Starteinheiten abgewehrt werden, danach sind jedoch neue Fahrzeuge angesagt.
3. Errichten Sie eine Verteidigungsmauer und produzieren Sie innerhalb der Basis 20 Kampfpanzer.
4. Die Kampfpanzer steuern direkt auf die Harkonnen-Basis zu und zerstören diese. Auch die Gebäude der Schmuggler werden erbarmungslos abgerissen.
5. Wenn Sie sich bis zum Außenposten der Schmuggler vorgearbeitet haben, trainieren Sie einen Pionier und nehmen das Gebäude ein.

Mission 5



1. Genau über Ihnen befindet sich der Raumhafen, der erobert werden soll. Greifen Sie mit Ihren Einheiten die Verteidiger an und vernichten Sie diese. Mit den drei Pionieren erobern Sie nun alle Gebäude.
2. Bestellen Sie sich ein MBF. Danach errichten Sie eine Basis mit allem Drum und Dran.
3. Steht die Verteidigung, bauen Sie mindestens noch zusätzlich drei Raffinerien und gestalten die Spice-Ernte somit effizienter. Wo Sie das kostbare Gut finden, entnehmen Sie der Karte.



Mission 6 (Westliches Gebiet)

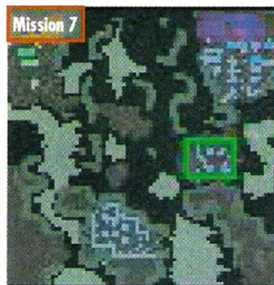
1. Ihre Aufgabe: das Beschützen eines Raumhafens, der erstens weit entfernt von Ihrem Stützpunkt liegt und zweitens keine weiteren Anbaumöglichkeiten aufweist.
2. Errichten Sie oben Ihre Basis und bestellen Sie sogleich im Raumhafen Kriegsmaterial, da die ersten Angriffe nicht lange auf sich warten lassen. Sobald die Meldung eintrifft, daß die Feinde Verstärkung aus der Luft bekommen haben, können Sie sich auf einen Angriff einstellen. Sind die ersten beiden abgewehrt, müssen Sie sofort wieder neue Einheiten bestellen, da kurz darauf ein ganzer Verband von Belagerungspanzern auf Sie zuhält.
3. Verteidigen Sie 30 Minuten lang den Raumhafen mit vielen Einheiten (vor allem Raketenwerfer) und sichern Sie Ihre Basis im Norden. Es lohnt sich nicht, eine schwere Waffenfabrik zu bauen, da die Einheiten im Raumhafen wesentlich günstiger produziert werden können. Auch eine Reparaturstation ist unnütz, da die Feindangriffe zu schnell hintereinander erfolgen.
4. Wenn der Countdown bei ca. einer Minute steht, fallen die gegnerischen Verstärkungen aus allen Richtungen über Ihren Raumhafen her. Wenn Sie also bis zu diesem Zeitpunkt nicht genug Einheiten zur Abwehr gesammelt haben, können Sie einpacken.
5. Nach Ablauf des Countdowns werden die Machtverhältnisse umgedreht. Sie bekommen massive Verstärkungen über den Raumhafen. Somit kann auch der Großangriff des Gegners vollständig niedergeschlagen werden.



Die Verteidigung des Raumhafens ist nicht ganz einfach, da man keine Gebäude in der Nähe errichten kann.

6. In bestimmten Abständen werden Sie immer wieder kostenlos mit starken Einheiten über den Raumhafen beliefert. Nutzen Sie diese zunächst nur zur Verteidigung. Vor allem die Deviatoren werden Ihnen dabei gute Dienste leisten.
7. Mit einer starken Armee marschieren Sie auf die Basis der Harkonnen zu und zerstören selbige vollständig. Es ist nicht schlimm, wenn dabei das gesamte Bataillon auseinanderbricht, da für Verstärkungen immer gesorgt ist. Sobald Sie also die Harkonnen vertrieben haben, machen Sie sich an die Atreides ran. Diese werden ein wenig mehr Widerstand leisten, der aber trotzdem zwecklos ist.

Mission 7



1. In dieser Mission werden Sie von einer kleinen Söldnertruppe unterstützt, welche eigenständig agiert und nicht auf Ihre Probleme eingeht. Das einzige, was die Söldner mit Ihnen verbindet, ist der Feind. Ansonsten ist auf die Truppe wenig Verlaß. Sie wird nur Angriffe abwehren, die direkt in ihrer Nähe stattfinden oder gegen sie gerichtet sind.
2. Dennoch können sich die Söldner als wertvolle Verbündete erweisen, wenn es um den Angriff geht. Passen Sie darum auch auf, daß die Krieger nicht sofort zu Beginn getötet werden.
3. Errichten Sie Ihre Basis und planen Sie Platz für die Söldner ein, denn diese breiten sich großräumig auf Ihrem Gebiet aus. Wenn es nicht anders geht, können Sie auch einige Einheiten eliminieren.
4. Der Rest ist Routine: Sie bauen eine Armee auf und verwüsten die Basen des Gegners. Beginnen Sie bei den kleinen und arbeiten Sie sich zu den großen vor.

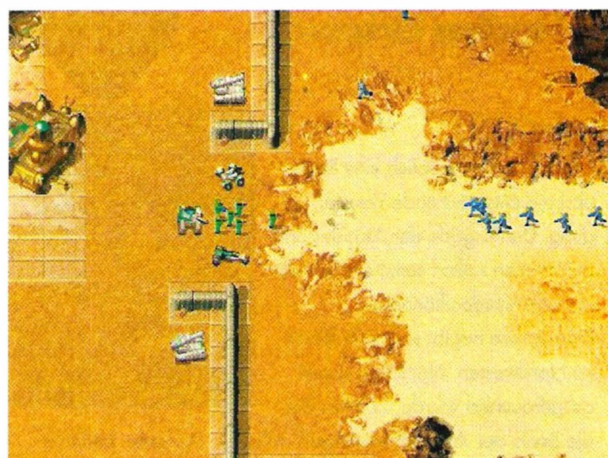


Die Wurzel allen Übels haust in diesem Palast. Zerstören Sie ihn!

Mission 8



1. Sofort zu Beginn werden die Atreides versuchen, Ihre Basis mit zwei riesigen Anstürmen von Infanterie zu zerstören. Dies kann verhindert werden, indem Sie die beiden Belagerungspanzer hinter der Mauer postieren



Mit dieser Abwehr können Sie die Angriffe der Infanteristen zu Beginn abwehren.

und die restlichen Einheiten in den Eingang stellen (siehe Screenshot). Somit werden die Infanteristen ins Kreuzfeuer genommen und vollständig vernichtet. Falls Sie trotzdem Einheiten verlieren sollten, sollten Sie die Anstürme mit Panzern „überrollen".
2. Um die Söldner brauchen Sie sich in dieser Mission nicht gesondert zu kümmern – die kommen ganz gut alleine klar. Sichern Sie statt dessen Ihre Basis mit Raketentürmen und Deviatoren. Die Gegner werden versuchen, Sie mit Sonic Tanks und Devestatoren zu zerschmettern. Wenn die Angreifer jedoch frühzeitig das Nervengas zugeführt bekommen, werden sie sich gegenseitig zerfleischen. Vor allem die Devestatoren sollten dann sofort auf Selbstvernichtung gestellt werden.
3. Achten Sie auch auf Fremen, die versuchen werden, Sie hinterrücks anzugreifen.
4. Sobald Sie in die Offensive übergehen, vernichten Sie als erstes die Basis des Herzogs der Atreides. Danach müssen der Imperator und die Harkonnen ins Gras beißen.





Kleiner Freundschaftsdienst: Wenn Sie die Söldner unterstützen, können Sie dafür im Schutz von deren Basis Spice abbauen.

Mission 9



1. Harmonie mit den Söldnern ist diesmal wichtig. Diese stehen nämlich genau zwischen Ihnen und den Gegnern und dienen somit als Pufferzone. Helfen Sie den Söldnern, wenn sie Probleme bekommen, und die Söldner werden Sie zum Dank tatkräftig unterstützen.
2. Durch den Schutz Ihrer Verbündeten läßt sich schnell eine eigene Basis errichten und sichern. Mit Saboteuren können Sie die wichtigsten Gebäude der Feinde vernichten, während der Rest mit regulären Einheiten ausgeschaltet wird.

Die bösartigen Harkonnen



Mission 4



1. Errichten Sie wie üblich eine Basis und die entsprechende Verteidigung. Die Angriffe der Atreides und der Fremen sollten somit einfach abgewehrt werden können.
2. Eine Armee begibt sich zum Sietch im Nordwesten. Nachdem dieses ausgeräuchert wurde, können Sie die Basis der Atreides in Angriff nehmen. Darunter befindet sich noch ein Sietch der Fremen, welcher ebenfalls zum Einsturz gebracht wird.

Mission 5



1. Der Missionsbeginn gestaltet sich etwas hektisch; beordern Sie sofort einen Kampfpanzer zum Außenposten, da dieser bald von einer großen Menge von Infanterie angegriffen wird. Diese läßt sich nur abwehren, wenn Sie den Panzer anweisen, die Einheiten zu überfahren. Die Geschütztürme in der Nähe des Außenpostens sollten diese Attacke auf jeden Fall überleben, damit später für eine Verteidigung gesorgt ist.
2. Kurz danach wird auch Ihr großer Stützpunkt angegriffen. Die Offensive kann mit den in der Zwischenzeit eingetroffenen Verstärkungen niedergeschlagen werden.
3. Nun kommt es darauf an, daß überall Geschütztürme errichtet werden, da ohne Pause Angriffe vom Gegner ausgehen.
4. Sobald Sie die Lage unter Kontrolle haben, drehen Sie den Spieß um und gehen selbst zum Angriff über.

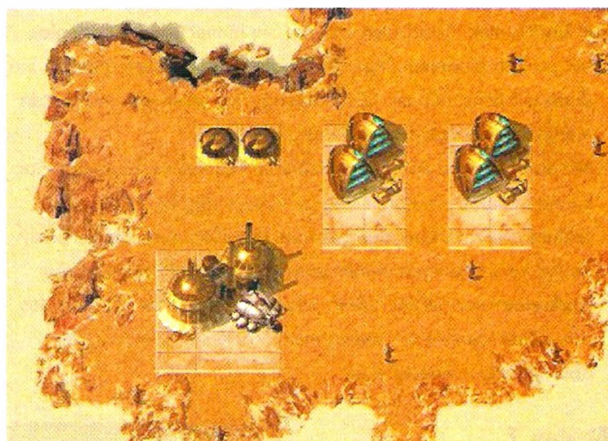
Mission 6 (Östliches Gebiet)



1. Das etwas nördlich von Ihrer Basis gelegene Schmugglerlager sollten Sie erobern und sichern, da Sie dann schneller an das Spice gelangen. Wenn Sie eine Kampfhandlung vermeiden wollen, überfahren Sie mit einem Sammler einfach alle Verteidiger.
2. Danach liegt das Lager zur Übernahme frei. Von dort aus sollten Sie die meisten Angriffe koordinieren und das Lager als Sammelpunkt nutzen.
3. Der zu zerstörende Raumhafen liegt im östlichen Lager. Nur dieses eine Gebäude ist Ihr Ziel, und darum sollten Sie Ihre Armeen nur dorthin bringen.

Mission 7/8

■ Die beiden Missionen waren zum Redaktionsschluß der Tips & Tricks-Rubrik noch nicht von den Westwood Studios freigegeben und werden daher in der kommenden Ausgabe nachgereicht.



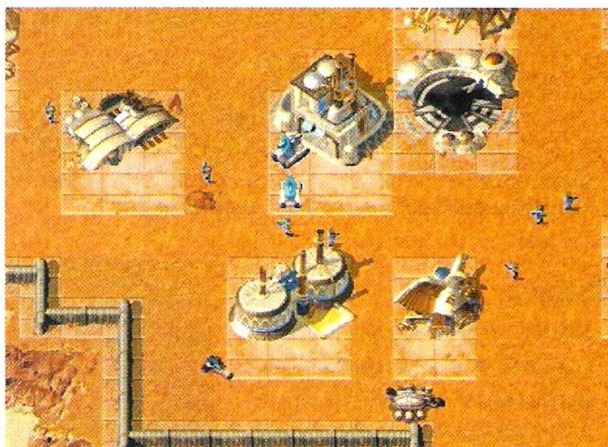
Dieses Camp der Schmuggler sollte eingenommen werden, um später von dort aus die Angriffe koordinieren zu können – die Mühe lohnt sich.

Mission 9 (Westliches Gebiet)



1. Schicken Sie Ihr MBF etwas östlich und errichten Sie auf der großen Steinfläche Ihre Basis.
2. Die Übermacht ist groß, und Sie werden vom Norden und Westen her bedroht. Die Atreides haben zwei vorgeschobene Angriffsbasen, welche ganz in Ihrer Nähe liegen, und eine große Versorgungsbasis. Auch der Imperator verfügt wieder über eine große Station und ebenfalls über eine Angriffsbasis.
3. Errichten Sie Ihre Station und Verteidigung, und vergessen Sie nicht, genügend Raketentürme zu plazieren. Die Atreides werden Sie oft mit Luftangriffen attackieren.
4. Schlagen Sie alle Angriffe zurück und gehen Sie schnell in Gegenoffensiven über. Sobald die vorgeschobenen Stellungen vernichtet sind, sollten Sie Ihre Armee zurückziehen und wieder stärken.
5. Um die beiden letzten Stationen zu zermalmen, bedarf es eines Heeresaufgebots sondergleichen. Unter 50 Panzern sollten Sie eine Offensive gar nicht beginnen, da die Basen sehr nah beieinanderliegen.
6. Nach zähem Kampf wird der Imperator nachgeben, und Sie avancieren zum Herrscher des Universums.

Christian Pfeiffer ■



Vor allem die fiesen Sonic Tanks werden Ihren Fußtruppen in dieser Mission zusetzen, da sie vom Gegner in Massen produziert werden.

Allgemeine Tips

Might & Magic 6

Damit Sie in der riesigen virtuellen Might & Magic 6-Welt nicht die Orientierung verlieren, stellt Ihnen PC Games-Leser Stefan Junge sein ausführliches Kartenmaterial zu den wichtigsten Locations zur Verfügung. Außerdem verrät Ihnen Martin Erxleben, wie Sie nützliche Heiltränke zusammenbrauen.

TRÄNKE

- Gemischt werden Tränke per Rechtsklick.
- Erfolgreiche Mischungen werden im Notizbuch protokolliert.
- Mißerfolge sind meistens tödlich.
- Die Tränke sind ideal, um die Charakterwerte schnell nach oben zu treiben, man braucht nur die Glasflaschen zu bezahlen.

Trank	Farbe	Bestandteile
Wunden heilen	Rot	Witwenbeeren + Leere Flasche
Zaubertrank	Blau	Phirnawurzel + Leere Flasche
Schutztrank	Orange	Gelb + Rot
Resistenz	Grün	Gelb + Blau
Gift heilen	Violett	Blau + Rot
Äußerster Schutz	Weiß	Orange + Grün
Wiederherstellen	Weiß	Violett + Grün
Extreme Energie	Weiß	Orange + Gelb
Super-Resistenz	Weiß	Grün + Blau
Heldentum	Weiß	Orange + Rot
Eile	Weiß	Grün + Gelb
Steinhaut	Weiß	Orange + Blau
Segen	Weiß	Violett + Blau
Göttliche Kraft	Schwarz	Extreme Energie + Violett
	Wirkung: vorübergehend + 20 Levels, Charakter altert permanent um ein Jahr	

Essenzen (alle schwarz): Änderungen sind permanent

Essenz	Plus	Minus	Bestandteile
Essenz der Stärke	+15 Stärke	-5 Intelligenz	Heldentum + Rot
Essenz des Intellekts	+15 Intelligenz	-5 Stärke	Steinhaut + Blau
Essenz des Charismas	+15 Charisma	-5 Reaktion	Wiederherstellen + Blau
Essenz der Reaktion	+15 Reaktion	-5 Charisma	Eile + Rot
Essenz des Geschicks	+15 Geschick	-5 Glück	Segen + Gelb
Essenz des Glücks	+15 Glück	-5 Geschick	Super-Resistenz + Violett
Essenz der Ausdauer	+15 Ausdauer	Alle anderen -1	Äußerster Schutz + Gelb

AALVERSEUCHTE GEWÄSSER





1. Keine Bedeutung
2. Keine Bedeutung
3. Taverne
4. Experte antiker Waffen
5. Alchimist
6. Tempel
7. Fliegen (Dauer 2 Stunden), 20%
8. Bootsreisen -3, 2%
9. Leeres Haus
10. Burg Alamos

SUMPF DER VERDAMMTEN



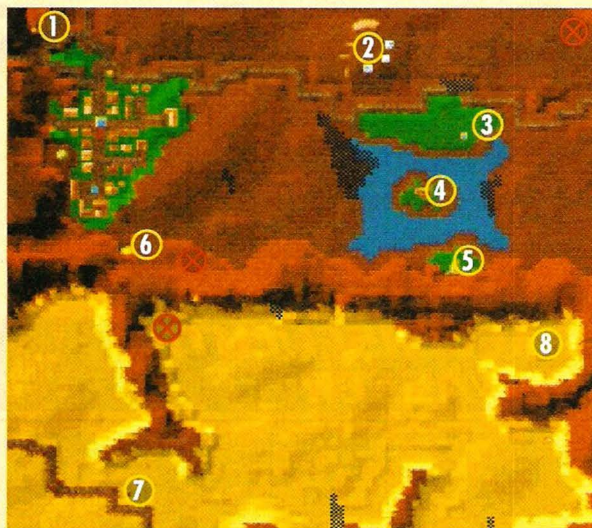
1. Drachennest
2. Burg Darkmoor
3. Verlassener Zirkus
4. Taverne
5. Snergles Eisenminen
6. Schrein der Reaktion
7. Obeliskenbotschaft
8. Brunnen
9. Tempel
10. Podest für die Wolfsstatue

(Darkmoor ist sehr verwinkelt, und die Häuser haben zum Teil einen zweiten Stock.)

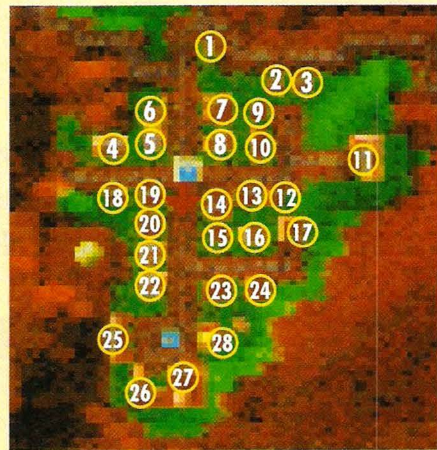


1. Keine Bedeutung
2. Ställe
3. Zauberspruchfähigkeiten +4, 20%
4. • Meister der Kettenrüstung
   • Waffenschmied
5. • Diplomatie +4, 2%
   • Nahrung 1/Tag (min. 14), 3%
   • 6. Sinn +6, 3%
6. • Heldentum im Expertenrang (1x am Tag), 3%
   • Nahrungsverbrauch b. Kampieren -1, 1%
7. Suchauftrag
8. Wasserwandeln (1/Tag für 3 Std.), 10%
9. Waffenfähigkeiten +2, 3%
10. Experte der Axt
11. • Aufgang zum zweiten Stock (l. Seite)
    • Handel +4, 1%
12. • Aufgang zum zweiten Stock (r. Seite)
    • Rüstungsschmied
    • Meister des Speeres (im Aufgang)
13. 6. Sinn +5, Glück +10, 4%
14. Meister des 6. Sinns (Seiteneingang ohne Tür)

BLACKSHIRE



1. Schrein der Magie
2. Verlassener Zirkus
3. Brunnen (permanent +5 Charisma und Intellekt)
4. Tempel der Schlange (Dungeon)
5. Tempel Baa
6. Wolfsbau
7. Taverne
8. Obeliskenbotschaft



1. Turm
2. Mitgliedschaft in der Gilde des Lichts
3. Ohne Bedeutung
4. Ausbildung
5. Rüstungsschmied
6. Taverne
7. Pferdestall
8. Außenhandelsposten
9. Experte der Schattenmagie
10. Bank
11. Suchauftrag
12. Mitgliedschaft in der Schmugglergilde
13. Leeres Haus
14. Alchimist
15. Suchauftrag
16. Gelehrtengilde des Lichts
17. Gelehrtengilde des Schattens
18. Alle Waffenfähigkeiten +2, 3%
19. Gold +10%, 5%
20. Waffenschmied
21. Leeres Haus
22. Meister am Schild
23. Meister des Schwertes
24. Keulenmeister
25. • Tempel
    • Nahrungsvorrat +1/Tag, 3% (Seiteneingang)
26. Reisen von Ställen -2, 1%
27. Nahrungsvorrat +2/Tag, 4%
28. Suchauftrag
29. Turm

BURG IRONFIST



1. Corlagons Besitz
2. Tempel Baa
3. Dragonerhöhlen
4. Tempel von Baa
5. • Obeliskenbotschaft
   • Brunnen
   • Teleportfeld
6. Schrein der Elektrizität
7. Snergles Höhlen
8. Taverne
9. Der Seher
10. Schattengilden-Versteck



1. Experte der Lederrüstung
2. Experte der Kettenrüstung
3. Experte der Panzerrüstung
4. Experte am Schild
5. Pferdestall
   Unbegrenzte Rüstungsreparatur, 2%
6. Rüstungsschmied
7. Suchauftrag
8. Gildenmeister
9. Waffenschmied
10. Experte am Bogen
11. Taverne



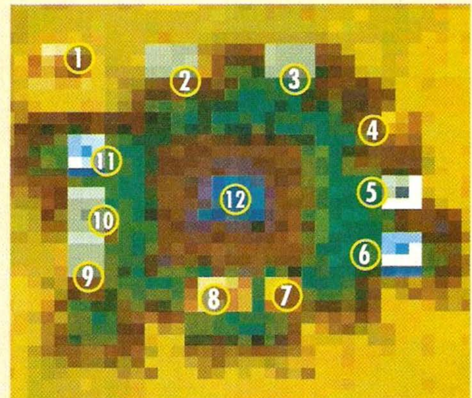
1. Experte des Erkennens
2. Experte im Fallenentschärfen
3. • Experte der Axt (von der Straßenseite)
   • Königliche Turnhalle Ausbilder (Hintereingang)
4. Rechts: Waffenschmiede
   Links: Experte des Schwertes
5. Teleportschilder
6. Rüstungsschmied
7. • Basisgilde des Geistes
   • Basisgilde des Spirituellen
   • Basisgilde des Körpers
8. Alchimist
9. Tempel
10. Experte des Kondition
11. Experte der spirituellen Magie
12. Keine Bedeutung
13. Thronsaal (in den Türmen der Burg)
    • Experte des Lernens
    • Experte des Diplomatie

DRACHENSAND



1. Grab von Varn (Pyramide)
2. Schrein der Götter, permanant +20 auf alle Attribute
3. Brunnen, permanent +10 Schutz der Elemente, Folgezustand: ausgerottet
4. Brunnen, vorübergehend +50 TP
5. Brunnen, permanant +10 je Attribut, Folgezustand: ausgerottet

1. • Erfahrung +15%, 7%
   • Handel +6, 2%
2. • Alle Zauberspruchfähigkeiten +4, 20%
   • Stadtportal (Expertenrang), 20%
3. • Fliegen (Dauer 2 Stunden), 20%
   • Wasserwandeln (Dauer 3 Stunden), 10%
4. • Tausche Pyramide gegen Rüstung
   • Tausche Weinfaß gegen Rüstung
5. • Tausche Pyramide gegen Waffe
   • Tausche Weinfaß gegen Waffe
6. • Tausche Pyramide gegen Zubehör
   • Tausche Weinfaß gegen Zubehör
7. Tausche Lampe gegen Edelsteine
8. • Gold +20%, 10%
   • Diplomatie +8, 3%



9. • Handel +4, 1%
   • Alle Waffenfähigkeiten +3, 4%
10. • Schutz vor den Elementen +20, 10%
    • Heilung von allen Trefferpunkten und Zuständen (1/Tag), 50%
11. Zelt
12. Podest für die Adlerstatue

EINSIEDLERINSEL



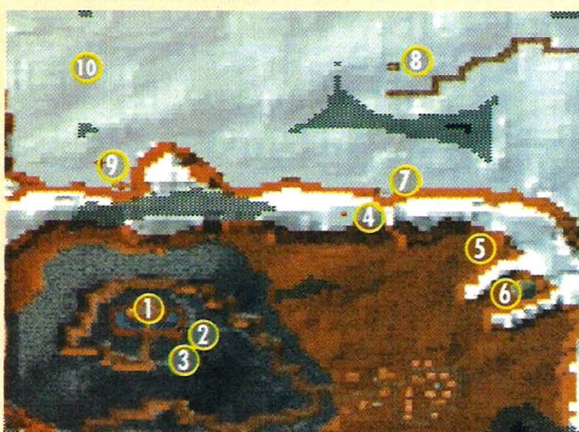
1. Obeliskenbotschaft
2. Brunnen
3. Hoher Tempel von Baa (Dungeon)

SWEET WATER

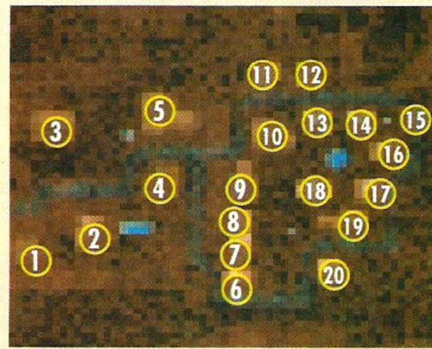


1. Der Hort
2. Verlassenes Dorf
3. Obeliskenbotschaft
4. Brunnen
5. Verlassene Taverne

KRIEGSPIRE

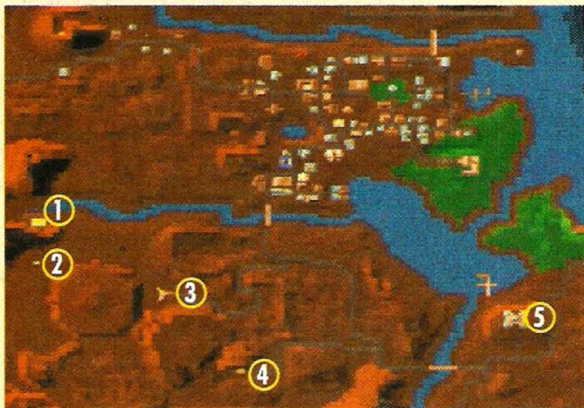


1. Burg Kriegspire
2. Feuerschrein
3. Brunnen
4. Einsiedlerhütte
5. Brunnen
6. Oberste Tempel von Baa (Dungeon)
7. Schrein der Kälte
8. Agars Laboratorium
9. Höhle der Drachenreiter
10. Obeliskenbotschaft

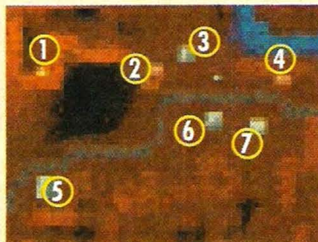


1. Alchimist
2. Pferdestall
3. Taverne
4. Ausbildung
5. Rüstungsschmied
6. Obelisk
7. Diplomatie +4, 2%
8. Heilung aller TP und Zustände (außer tot, versteinert oder ausgerottet) 1/Tag, 20%
9. Kartenüberquerungen -1, 1%
10. Waffenschmied
11. Vollständige Heilung von allen TP und Zuständen, 50%
12. Handel und Diplomatie +4, 5%
13. Glück +5, 1%
14. Heldentum (Expertenrang, Dauer 2 Stunden), 3%
15. Brunnen: Teleportation: Burg Kriegspire (Dungeon)
16. Suchauftrag
17. Erfahrung +10%, 3%
18. Turm (auf dem Dach ist eine Tür)
19. Erfahrung +15%, 7%
20. Experte der Lichtmagie

FREE HAVEN



1. Grab von Ethric dem Verrückten
2. Obeliskenbotschaft
3. Tempel
4. Dragonerfestung
5. Lord Osric Temper
   • Gold +10%, 5% (auf dem Dach)
   • Meister in der Panzerrüstung (auf dem Dach)



1. Mondtempel (Dungeon)
2. Alle Waffenfähigkeiten +3, 4%
3. Kauft goldene Pyramiden (je 1.000 Goldstücke)
4. Meister der Kondition
5. Taverne (Nominierung zum Kavalleristen von Chadwick Blackpoole)
6. Kauft Knochen (je 1.000 Goldstücke)
7. Kauft Magnete (je 5 Goldstücke)

1. Waffenschmied
2. Rüstungsschmied
3. Taverne
4. Pferdestall
5. Mitgliedschaft in der Gilde des Körpers
6. Mitgliedschaft in der Gilde des Spirituellen
7. Rechts: Experte der Körpermagie
   Links: Experte der spirituellen Magie
8. Mitgliedschaft in der Gilde des Geistes
9. Experte der Geistesmagie
10. Gelehrtengilde des Wassers
11. -
12. Gelehrtengilde der Luft
13. Gelehrtengilde des Feuers
14. Kauft vierblättrige Kleeblätter (je 25 Goldstücke)
15. Kauft Bernstein (je 500 Goldstücke)
16. Gelehrtengilde des Körpers
17. Gelehrtengilde der Erde
18. • Handel +4, 1%
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
19. Alchimist
20. Rechts: Dolchexperte
    Links: Experte des Schwertes
21. Kauft Tempelgongs (je 2.000 Goldst.)
22. Keine Bedeutung
23. Handel +6, 2%
24. -
25. Suchauftrag
26. Mitgliedschaft in der Gilde des Feuers
27. Mitgliedschaft in der Gilde der Luft
28. • Mitgliedschaft in der Gilde des Wassers
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
29. Mitgliedschaft in der Gilde der Erde
30. Kauft Harpyienfedern (je 10 Goldstücke)
31. • Ruf +1, 10%
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
32. Meister des Erkennens
33. Der Hohe Rat
34. Taverne
35. Keine Bedeutung
36. Ruf +1, 10%
37. Experte der Diplomatie
38. Experte des Handelns
39. Turm
40. Zauberspruchfähigkeiten +4, 20%
41. Ohne Bedeutung
42. Gelehrtengilde des Spirituellen
43. Zauberspruchfähigkeiten +3, 10%
44. Rechts: Nahrungsverbrauch -2 beim Kampieren (min. 1), 2%
    Links: Keine Bedeutung
45. Free Haven-Akademie (Ausbildung)
46. Bank
47. • Kauft Zähne (je 500 Goldstücke)
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
48. Kauft Weinfäßchen (je 300 Goldstücke)
49. Keine Bedeutung
50. Nahrungsvorräte +2/Tag (min. 14), 4%
51. Mitgliedschaft bei der Duellantenecke
52. Keine Bedeutung
53. -
54. Warendiscount
55. Keine Bedeutung
56. • Experte im Entschärfen von Fallen
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
57. Duellantenecke (Gildenmeister)
58. Waffenschmied
59. Rüstungsschmied
60. Pferdestall
61. • Experte am Schild
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
62. Gelehrtengilde des Geistes
63. 6. Sinn +6, 3%
64. Experte in der Panzerrüstung
65. Handel +8, Ruf -1, 2%
66. Alchimist
67. Stadtportal (1x/Tag im Expertenrang), 20%
68. Handel +6, 2%
69. Rechts: Experte der Luftmagie
    Links: Experte der Erdmagie
70. • Experte der Feuermagie
    • Segen (Dauer 2 Stunden), 2%
71. Experte der Wassermagie
72. Keine Bedeutung
73. Suchauftrag
74. Zerstörter Tempel



MIST



1. Obeliskenbotschaft
2. Teleportfeld



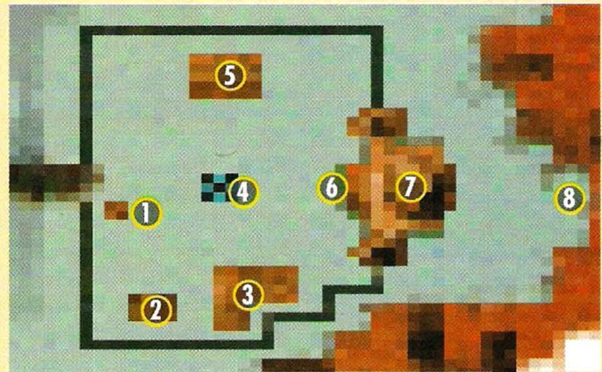
13. Rathaus
14. Taverne
15. 6. Sinn +5, Glück +10, 4%
16. Experte am Stab
17. Experte des Speers
18. Experte der Reparatur
19. Rüstungsschmied
20. Waffenschmied
21. Ausbildung

1. Alle Zauberspruchfähigkeiten +3, 10%
2. Basisgilde des Feuers
3. Meister der Wassermagie
4. Meister der Luftmagie
5. Meister der Feuermagie
6. Alchimist
7. Lagerhaus
8. Bank
9. Meister der Meditation
10. Silberhelm Vorposten
11. Basisgilder der Luft
12. Basisgilde des Wassers
22. Tempel
23. • Experte in der Lederrüstung
    • Mitglied im Seeräuberlager
    • Seeräuberlager
    • Fallen +8, Ruf -1, kostet nichts (0%)
24. Gildenmeister
25. Lord Albert Newton
26. Turm
27. Schrein des Intellekts
28. Teleportfeld
29. Bootsreisen -2, Gold +10% steigern, Ruf -1, 5%

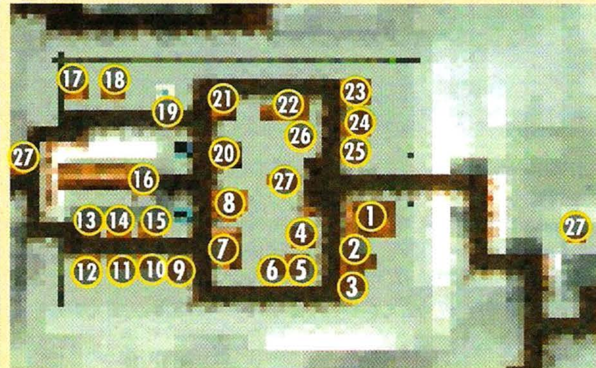
GEFRORENES HOCHLAND



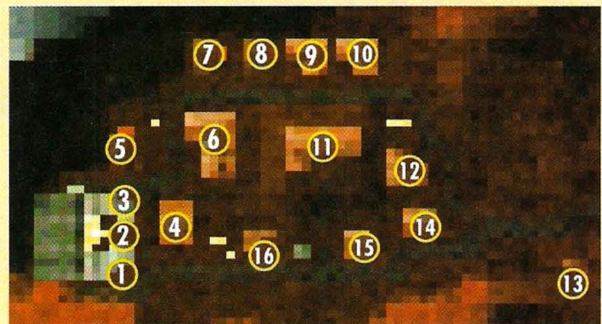
1. Eiswind-Festung
2. Brunnen
3. Schattengilde
4. Brunnen



1. Turm
2. Schrein der Ausdauer
3. • Segen (Dauer 2 Stunden), 2%
   • Heldentum (Dauer 2 Stunden), 3%
4. Brunnen
5. Links: Experte am Bogen
   Rechts: Keulenexperte
6. Lord Eric von Stomgard
7. Meister der Diplomatie
8. Obeliskenbotschaft



1. • Pferdestall
   • Stadtportal, 20%
2. Waffenschmied
3. 6. Sinn +5, Glück +10, 4%
4. Alchimist
5. Rüstungs- und Waffenfähigkeiten +2, 6%
6. Mitgliedschaft bei der Klingenspitze
7. Bootsreisen -2, Gold +10%, Ruf -1, 5%
8. Basisgilde des Schattens
9. Nahrungsverbrauch beim Ruhen -1, Handel +3, Ruf -1, 1%
10. Handel +8, Ruf -1, 2%
11. Fallen +8, Ruf -1, 0% (null)
12. Experte der Schattenmagie
13. Keine Bedeutung
14. Keine Bedeutung
15. Handel & Diplomatie +4, 5%
16. Tempel
17. Mitgliedschaft in der Gilde der Elemente
18. Mitgliedschaft in der Gilde des Schattens
19. Ausbildung
20. Basisgilde der Elemente
21. Klingenspitze
22. Reisen -1, 1%
23. Rüstungsschmiede
24. Gemischtwarenhandel
25. Taverne
26. Bank
27. Türme



1. Dolchmeister
2. Lord Anthony Stone
3. Meister in der Lederrüstung
4. • Meister im Entschärfen von Fallen
   • Sicherheitsdienst
5. Ruf +1, 10%
6. Heilung aller TP und Zustände, 50%
7. Rüstungsschmied
8. Magisches Auge (Expertenrang), 2%
9. Fliegen (Dauer 2 Stunden), 20%
10. Wasserwandeln (Dauer 3 Stunden), 10%
11. Keine Bedeutung
12. Waffenschmied
13. Turm
14. Meister der Reparatur
15. Mitgliedschaft beim Sicherheitsdienst
16. Taverne

NEU SORPIGAL



1. Obeliskenbotschaft
2. Erkennung, 5%
3. Heilt 1x pro Tag alle TP, 5%
4. Ghariks Schmiede
5. Experte antiker Waffen
6. Schrein des Glücks
7. Experte der Wassermagie
8. Keine Bedeutung
9. Experte am Stab
10. Goblinwacht



1. Experte der spirituellen Magie
2. Experte der Geistesmagie
3. Experte der Körpermagie
4. Reisebedarf
5. Pferdestall
6. Bank
7. Trainingsgelände
8. Seeräuberlager
9. Rathaus
10. Experte der Erdmagie
11. Experte der Feuermagie
12. Taverne
    • Experte des 6. Sinns (über Hintereingang)
    • Experte des Erkennens
13. • Mitgliedschaft im Seeräuberlager
    • Kauft Kobra-Eier (je 300 Goldstücke)
14. Mitgliedschaft bei der Klingenspitze
15. Turm
16. Waffenschmied
17. Alchimist
18. Experte der Kondition
19. Rüstungsschmied
20. Gildenmeister
21. Experte der Meditation
22. Mitgliedschaft in der Gilde des Selbst
23. Mitgliedschaft in der Gilde der Elemente
24. Basisgilde für Geistes-, Körper- und spirituelle Magie
25. Tempel
26. Basisgilde für Feuer, Luft, Wasser und Erde

SILVERCOVE



1. Der Monolith
2. Nahrungsverbrauch beim Campieren -2, 2%
3. Zwei Brunnen
4. Silberhelm Festung
5. Festung des Kriegsherrn
6. Stein: Heldenschwert der Säure (min. 100 Stärke)
7. Schrein des Charismas
8. Obeliskenbotschaft
9. Taverne
10. Brunnen
11. Schrein aus Steinen
12. Stein: Meisterschwert
13. Stein: Löwenherz – Schwert der Flammen



1. Wasserwandeln (Dauer 3 Stunden), 10%
2. Rechts: Diplomatie +8, 3%
   Links: Expertenrang Magisches Auge, 2%
3. Alle Waffenfähigkeiten +2, 3%
4. Nahrungsverbrauch -1, 1%
5. Taverne
6. Handel +6, 2%
7. Keine Bedeutung
8. Kartenüberquerungen Tage -2, 2%
9. Keine Bedeutung
10. Keine Bedeutung
11. Händler
12. Bank
13. Segen (Dauer 2 Stunden), 2%
14. Glück +20, 2%
15. Meister im Lernen
16. • Pferdestall
    • Erfahrungen +10%, 3%
17. Rüstungsschmiede
18. Glück +5, 1%
19. Experte Reparatur
20. Gildenmeister
21. Mitgliedschaft bei Berserkers Zorn
22. Links: Meister Geistesmagie
    Rechts: Meister Körpermagie
23. Trainingszentrum
24. Tür läßt sich nicht öffnen
25. Tür läßt sich nicht öffnen
26. Turm
27. Glück +20, 2%
28. Diplomatie +8, 3%
29. Rathaus
30. Keine Bedeutung
31. Experte Licht
32. Mitgliedschaft Gilde der Erde
33. Mitgliedschaft in der Gilde des Selbst
34. Suchauftrag
35. Keine Bedeutung
36. Sicherheitsdienst
37. Tür läßt sich nicht öffnen
38. Tür läßt sich nicht öffnen
39. Waffenschmiede
40. Experte Speer
41. Ruf +1, 10%
42. Fallen +6, 3%
43. Keine Bedeutung
44. Reisen von Ställen -2, 1%
45. Mitgliedschaft beim Sicherheitsdienst
46. Alchimist
47. • Nahrungsverbrauch -1, Handel +3, Ruf -1, 1%
    • Meister Erdmagie
48. Heilt alle Trefferpunkte und Zustände, 20%
49. Basisgilde der Erde
50. Experte Meditation
51. Basisgilde des Lichts
52. Nahrungsverbrauch -1, 1%
53. Tempel
54. Burg Fleise
55. Glück +20, 2%
56. Meister im Handel
57. Fallen +6, 3%
58. Gilde für Geist, Körper & Spirituell
59. Keine Bedeutung

PARADIESTAL

1. Tempel Baa
2. Obeliskenbotschaft
3. Brunnen





1. Ausbildung
2. Taverne
3. Waffenschmied
4. Kartenüberquerungen -1, 1%
5. Alle Kartenüberquerungen -3, 3%
6. Alle Kartenüberquerungen -2, 2%
7. Alchimist
8. Leeres Haus
9. Rüstungsschmied
10. Unbegrenzte Erkennung, Erfahrung +5%, 5%
11. Meister der Lichtwand (Waffe)
12. Alle Bootsreisen -2, 1%
13. Keine Bedeutung
14. Alle Bootsreisen -3, 2%
15. Heilung alles TP, 5%
16. Nahrungsvorrat +1, 3%
17. Unbegrenzte Erkennung, Erfahrung +5%, 5%
18. Leeres Haus
19. Nahrungsvorrat +1, 3%
20. Keine Bedeutung
21. Meister der Schattenmagie

SCHMUGGLERBUCHT



1. Schrein der Stärke
2. Podest für Drachenstatue
3. Magische Quelle (oder Nr. 6)
4. Tempel
5. Sonnentempel (Dungeon)
6. Magische Quelle (oder Nr. 3)
7. Verlassener Zirkus
8. Halle des Feuerlords
9. Obeliskenbotschaft
10. Tempel der Faust (Dungeon)

1. Experte des 6. Sinns
2. Experte der Kettenrüstung
3. Waffenschmied
4. Taverne
5. Ausbildung
6. Tempel, Links: Zauberspruchfähigkeiten +4, 20%
   Rechts: Leeres Haus
7. Alchimist
8. Rüstungsschmied
9. Gold +10%, 5%
10. Keine Bedeutung



1. Rüstungs- und Waffenfähigkeiten +2, 6%
2. Ruf +1, 10%
3. Zauberspruchfähigkeiten +2, 5%
4. Taverne
5. Tempel von Tsantsa (Dungeon)

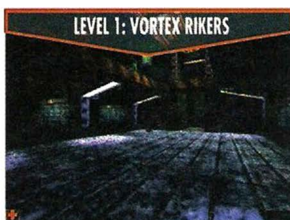


Komplettlösung

Unreal

„Ich hab' Unreal durchgespielt!!!" – „Was – sooo schnell?!?" – kein Problem mit der PC Games-Komplettlösung! Wenn Sie Ihre Freunde und Kollegen mal so richtig beeindrucken wollen, dann empfehlen wir Ihnen unseren Walkthrough, der Sie sicher durch alle 39 Missionen der aktuellen 3D-Action-Referenz von Epic Megagames bringt. Praktische Cheat-Codes finden Sie in der Kurztips-Rubrik.





Jetzt geht's los! Fahren Sie den Fahrstuhl hoch, um an den Translator zu kommen. Sie lesen alle Messages mit Hilfe der F2-Taste. Danach geht es weiter auf der anderen Seite des oberen Blocks. In den Zellen finden Sie wichtige Health-Pakete.



Wenn Sie in diesen Raum kommen, achten Sie auf den Schalter (Pfeil). Wenn Sie an der richtigen Stelle hochspringen und so den Schalter drücken, deaktiviert sich das Kraftfeld, und Sie können sich die Kevlar-Weste schnappen.



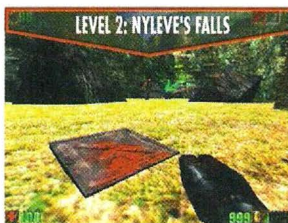
Gehen Sie durch die Tür (Pfeil) auf der unteren Plattform, bis Sie ins Medizinlabor gelangen. Weiter geht's in den Raum mit den Ventilatoren. Anschließend wartet eine Tür auf Sie, hinter der Sie Schreie hören. Keine Angst, es passiert noch nichts.



Nachdem sich die Tür geöffnet hat, gehen Sie durch einige Kontrollräume, bis Sie schließlich zu diesem Punkt gelangen. Der rechte der beiden Ventilatoren ist hier nicht aktiv, Sie können also problemlos durch die kleine Lücke schlüpfen. Hier brauchen Sie sich nicht um Gegner zu kümmern.



Der Ausgang aus Level 1 liegt vor Ihnen: Schießen Sie mit der in einem der Kontrollräume gefundenen Waffe auf den Schalter (1). Dadurch öffnet sich plötzlich die Luke im Boden (2). Springen Sie hinein, und schon dürfen Sie sich auf Level 2 freuen. Den gesamten ersten Level sollten Sie zum Erlernen der Steuerung genutzt haben.



Nach dem dunklen Gang erreichen Sie die Oberfläche des Planeten. Begeben Sie sich zu dem kleinen Haus (Pfeil). Innen finden Sie Health-Pakete und massig Munition. Dann geht's zurück zum Schiff. Rechts davon kriechen Sie unter das Schiff und klettern die Eisenstangen hoch, am Ende wartet der erste Gegner.



Innen haben Sie die Wahl zwischen zwei Gängen: Im rechten Gang (1) finden Sie zahlreiche Goodies, während der linke Gang (2) weiterführt. Nach dem ersten Fahrstuhl können Sie sich vom zweiten Lift fallen lassen, um weitere Munition auf einer Box zu finden.



Hier können Sie wieder wählen: Rechts geht es direkt in den nächsten Level, während Sie, wenn Sie den schwierigeren zweiten Weg (links) wählen, Munition und ein Super-Health-Pack finden. Aber Achtung: Ein Alien wartet dort auf Sie, nutzen Sie dieses als weiteres Übungsobjekt!



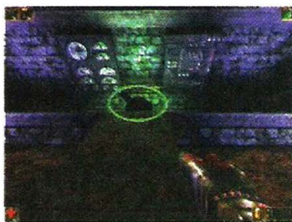
Gehen Sie durch den Raum mit der Leuchtreklame (Pfeil). Dort wartet ein Monster auf Sie. Bringen Sie es um die Ecke und drücken Sie den Schalter. Runter geht's in den Raum mit den zwei Generatoren. Sie werden eingeschlossen, das Licht geht aus, und Sie müssen ein Alien töten. Erst dann öffnet sich die Sperre.



Wandern Sie zurück in den Raum, durch den Sie den Gang mit den roten Markierungen betreten haben. Erklimmen Sie die Plattform und schießen Sie auf die dunkle Ecke (Panzerung). Der Gang mit dem blauen Licht führt durch die Tür und den Fahrstuhl herunter.



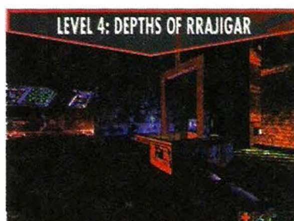
Durchsuchen Sie das Lava-Gebiet, bis Sie eine solche Öffnung finden. Schießen Sie auf den Schalter (Pfeil) und laufen Sie geradeaus. Schießen Sie am Ende des Ganges auf die Fässer, dann gelangen Sie in den nächsten großen Raum.


Sie finden diesen Schalter. Legen Sie ihn um und drücken Sie auch alle Knöpfe, die eine Pfeilform haben. Verschwinden Sie durch die Tür und nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben. Greifen Sie sich alles, was Sie finden. Gehen Sie durch den Gang auf der anderen Seite und zerstören Sie die Fässer.


Durch diesen Schalter aktivieren Sie einen Fahrstuhl nach oben. Anschließend folgen Sie immer den geraden Gängen, bis Sie nach einer Weile ein Loch im Boden finden. Lassen Sie sich kurzerhand dort hineinfallen und betreten Sie anschließend den großen Lavaraum.


Jetzt wird es schwieriger: Sie müssen über diese Lavabrücken, die leicht zusammenbrechen. Im Raum mit den Generatoren suchen Sie nach zwei roten, hellen Lichtern. Dort biegen Sie rechts ab und betätigen den Schalter. Mit dem Fahrstuhl geht es hoch, dann der schmalen Plattform entlang.


Am Ende des Steges müssen Sie durch das grüne Glas schießen und in den dortigen Raum laufen. Dort drücken Sie alle gelben Knöpfe. Endlich können Sie zu den roten Lichtern zurück und durch die Tür, die vor einem Moment noch geschlossen war. Levelende erreicht!



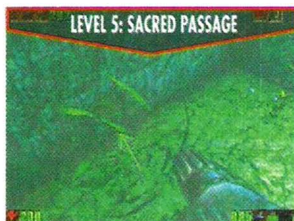
Am Anfang des Levels bringt Sie der Lift zu dieser Stelle. Drücken Sie den Knopf und springen Sie schnell in den Wagen. Wenn Sie ihn verpassen, drücken Sie den Knopf erneut, und das nette Gefährt kommt zurück. Springen Sie aus der Kiste, wenn Sie die andere Seite erreicht haben.


Wenn Sie von der ersten Kiste gesprungen sind, schauen Sie sich die Kisten links an. Sie finden einige nützliche Goodies. Springen Sie auf die mittlere Box und dann weiter nach links. Sie finden einen ADSM-Kern und auf der anderen Seite ein Super-Health-Paket.


Betätigen Sie den Knopf (Pfeil). Rennen Sie schnell zum Karren, der auf dem Boden liegt. Wenn Sie ihn verpassen, machen Sie es wie mit dem ersten Wagen. Wenn Sie oben sind, gehen Sie weiter geradeaus, bis Sie ein blaues Licht sehen. Dort geht's rechts um die Ecke auf die nächste Plattform.


Nach der aufgehellten Zone nehmen Sie rechter Hand den Fahrstuhl. Gehen Sie weiter, bis Sie in einen großen Raum mit Kisten und Türmen kommen. Nehmen Sie die Plattform auf der rechten Seite und schlüpfen Sie durch die Tür, bis Sie zu zwei großen Röhren kommen. Drücken Sie dort die beiden Knöpfe!

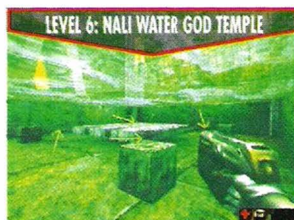

Immer weiter geradeaus gelangen Sie schließlich in eine Sackgasse. Hier wartet ein Monster auf Sie! Bringen Sie es um die Ecke und betätigen Sie den Schalter (1). Dann geht es abwärts durch die Tür auf der rechten Seite zum nächsten Level (2). Wieder ist ein Abschnitt geschafft!



Springen Sie in den kleinen Pool und schlüpfen Sie durch dieses Loch. Dann schwimmen Sie schnell an die Wasseroberfläche, um wieder Luft zu bekommen. Trödeln Sie nicht zu lange im nassen Element herum. Springen Sie auf die Kante, um aus dem Wasser zu kommen.


Nachdem Sie wieder trocken an Land sind, müssen Sie an dieser verschlossenen Tür den markierten Pfeil drücken (einfach Draufhüpfen genügt!). Sofort darauf öffnet sich eine Tür, durch die Sie natürlich auf der Stelle hindurchschlüpfen.


Schleichen Sie um die grüne Statue herum und betätigen Sie den Schalter (Pfeil). Nach einem kurzen Moment öffnet sich die dem Schalter gegenüberliegende Tür (1), und Sie können erneut auf einen abgeschlossenen Level zurückblicken.



Springen Sie in den Pool und „befreien" Sie die hölzerne Plattform. Zerschießen Sie die Ketten (Pfeile), um diese „loszueisen". Halten Sie anschließend nach den diagonal positionierten Stegen über dem Wasser Ausschau, über die Sie nach oben gelangen.


Begeben Sie sich in die Halle mit den zahlreichen Kisten, laufen Sie um sie herum und verschonen Sie das Alien. Drücken Sie den Knopf und benutzen Sie den Fahrstuhl. Beim Hochfahren drücken Sie den Knopf links. Betätigen Sie den Knopf im Raum (nach dem Herunterspringen), um eine Tür zu öffnen.


Nach dem rechten Gang stürzen Sie sich von der Brücke und erledigen unten das Monster. Ein Steg zum Knopf erscheint. In der Halle den Knopf links drücken. Eine Stange kommt herunter. Treten Sie drauf (Sie werden hochgefahren). Drücken Sie erneut den Knopf, gehen Sie diesmal aber die Treppen (2) herunter.

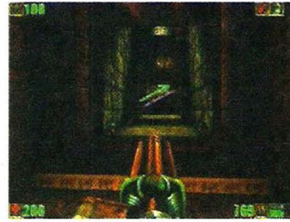

Über die Brücken, schnell die Schalter drücken, zurück und den Knopf an der dunklen Wand betätigen (Tür öffnet sich). Die Treppen herunter, Health-Pack greifen, nach rechts. Zwei blaue Lichter führen zu Knöpfen. Zurück, durch die neue Öffnung, Knopf drücken, durch die Tür nebenan, dann durch die Tür rechts.



Im Raum mit dem Turm in der Mitte den Schalter an der Wand betätigen (hier gibt's die Eight-Ball-Wumme). Gehen Sie weiter, bis Sie diesen Pool finden. Hineinspringen! Sie finden eine weitere Halle mit Turm. Draufspringen und die Stangen an der Seite beachten (Munition für die Eight-Ball) Zurück zur Brücke vom Start und durch die enge Gasse.



Folgen Sie dem Nali durch die linke Tür – und erledigen Sie diesen natürlich danach nicht! Gehen Sie dann links zur diagonalen Plattform und springen Sie dort ins Wasser. Drücken Sie weiter unten den Schalter. Sie sehen, wie sich eine Öffnung auftut. Weiter geht's zum nächsten Schalter. Dann wieder hoch und nach links wenden! Kurze Verschnaufpause!



Es geht weiter, bis Sie die geöffneten Kisten sehen. Schlüpfen Sie hindurch und weiter, bis Sie zu einer Tür kommen. Danach gehen Sie diagonal zur Plattform und töten die drei Monster dort. Sobald diese beseitigt worden sind, öffnet sich eine Tür. Folgen Sie der Halle bis zu einem erleuchteten Raum. Springen Sie dort ins Wasser oder hüpfen Sie auf den Fahrstuhl.



Schwimmen Sie auf die andere Seite. Drücken Sie den Schalter, und ein Haken wird enthüllt. Laufen Sie weiter auf den oberen Steg, folgen Sie den zwei anderen Stangen. Weiter geht es zum Fluß, dann springen Sie auf die Plattform und folgen der Strömung flußabwärts. Drücken Sie dort einen Knopf und verschwinden Sie durch die Tür.



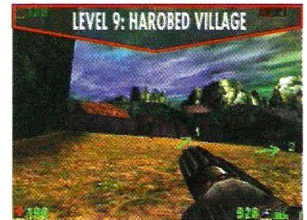
Springen Sie aus dem Wasser und bringen Sie das Alien um die Ecke, bevor Sie daraufhin die Fässer zerschießen. Drücken Sie auf das Bild (Kreis), und wie durch ein Wunder öffnet sich die Tür hinter Ihnen. Steigen Sie schließlich die Treppe herunter, und weiter geht's schnurstracks ins Schloß.



Im Schloß steigen Sie die Treppen hinauf, zwei Monster warten dort auf ihr Frühstück. Türen öffnen sich, nehmen Sie die rechte. Anschließend öffnet sich die Tür links (dort liegen drei Schalter). Nun wieder ein Stück zurück durch eine neue Tür zur Arena. Die Türen werden sich öffnen, und ein Titan wartet auf Sie.



Der Titan ist ein echt harter Brocken. Laufen Sie viel herum und weichen Sie den Felsenbrocken durch Strafing aus. Ist er tot, öffnet sich eine Tür. Gehen Sie durch den Gang mit dem Dampf und durch die Tür. Finden Sie einen Schalter und laufen Sie dann die Treppen hinab.



Im Dorf (1) finden Sie ein paar Goodies und eine neue Waffe. Schauen Sie dazu in jeder Hütte nach, diesmal lohnt sich der Zeitaufwand besonders. Vergessen Sie nicht, auch die Treppen hinaufzusteigen. Der Levelausgang befindet sich auf der rechten Seite (2).



Hinter dem Altar der Kirche im Dorf finden Sie eine Weste (Pfeil), auf der gegenüberliegenden Seite öffnet sich eine Geheimtür, die Sie zu einer Flak Cannon (Fahrstuhl hochfahren) führt. Wenn Sie auf dem Friedhof gegen einen Grabstein mit dem Nali-Bild drücken, öffnet sich eine Höhle mit Goodies.



Im Alien-Schiff erschießen Sie den Skaal und begeben Sie sich zur zerstörten Brücke. Springen Sie auf das kleine Stück (Kreis) und weiter zur langen Kante (Pfeil). Springen Sie weiter aufs Dock, töten Sie den Gegner. Geschafft!



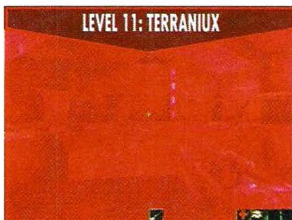
Der Anfang des Levels: Links (1) finden Sie einen Schalter, in der Mitte (2) eine Tür, die sich später öffnet, und rechts (3) rauscht ein Fahrstuhl mit einem Monster herunter, der Sie ganz nach oben transportieren wird.



In diesem Kontrollraum müssen Sie die zwei Knöpfe drücken. Sie kommen in diesen Raum, nachdem Sie das Monster im Fahrstuhl erledigt haben (die mittlere Tür öffnet sich dann). Anschließend geht es zurück zum Fahrstuhl.



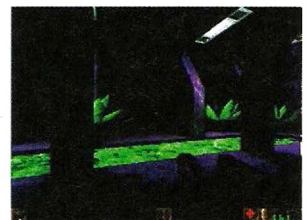
Ignorieren Sie die Gänge, wichtig ist nur dieser Raum. Die Tür (Pfeil) bringt Sie aus dem 10. Level. Auf dem Boden der Schleimgewässer finden Sie einige Goodies, allerdings wimmelt es dort auch von Aliens und Ungetümen.



Fahren Sie mit der Plattform hoch und töten Sie die zwei Aliens. Drücken Sie dann den roten Knopf! Gehen Sie die Treppe herunter (rechts) und drücken Sie den Knopf. Gehen Sie anschließend die Treppen wieder hoch.

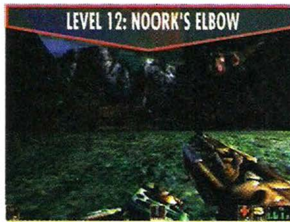


Sie müssen alle drei roten Knöpfe gedrückt haben, um mit der zweiten Plattform hochzufahren (Achtung: Alien!). Sie gelangen in den Garten. Drücken Sie den roten Knopf, und weiter geht's durch die sich öffnende Tür.



Tauchen Sie in den grünen Schleim und schwimmen Sie die Rohre lang. Sie finden Goodies und den Ausgang zu einem weiteren Raum mit Pflanzen. Drücken Sie die beiden Knöpfe und verschwinden Sie durch eine Tür an der Seite.

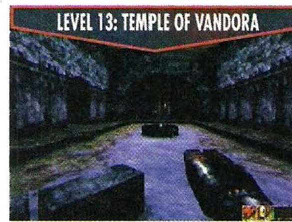
S T U



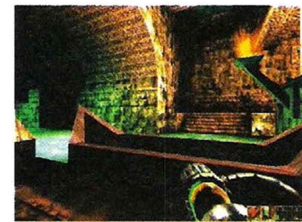
Schleichen Sie durch die Tür und lassen Sie sich unverzüglich auf den Boden fallen. Suchen Sie sich alle Goodies zusammen und gehen Sie dann weiter zum Schloß. Nehmen Sie sich etwas Zeit – es lohnt sich!



Links finden Sie ein Loch im Schloß. Schwimmen Sie dort hinein und sammeln Sie die Waffen und die Munition aus dem Geheimraum ein. Dann zurück, die Brücke hinüber und links halten. Treppe hoch, und das war's!



Begeben Sie sich zu diesem Punkt und bringen Sie dort das Alien um die Ecke. Erst danach öffnet sich direkt geradeaus eine Tür. Wenden Sie sich nach links und steigen Sie die Treppen herunter. Ignorieren Sie einfach das Wasser, dort gibt's sowieso nichts zu holen.



Fahren Sie mit dem Boot und schalten Sie auf dem Weg den Gegner aus. Drücken Sie anschließend den Knopf. Dann über die Brücke und einen weiteren Knopf betätigen. Zurück zum Bootssteg, die kleinen Treppen hoch und links, dann geradeaus bis zu einer engen Öffnung. Hier wartet ein Titan.



Mit dem Sniper können Sie den Titan töten. Achten Sie auf die fliegenden Monster. Wenn Sie das Gebiet „gesäubert" haben, begeben Sie sich zum Schiff. Ans rote Licht halten, auf den Lift springen und ab der Hälfte abspringen. Ansonsten werden Sie oben zerquetscht.



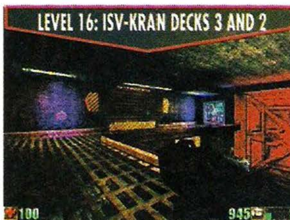
Haben Sie die Fahrstuhlfahrt überlebt, springen Sie hier in den Luftschacht. Anschließend erklimmen Sie dann den Fahrstuhl, der sich jetzt links von Ihnen befindet. Nun geht's hoch, und Sie müssen nur noch durch die erscheinende Tür rasen. Eile ist hier angesagt, sonst könnten Sie eine Überraschung erleben.



Hinter der Tür geht's im Lift nach oben, halten Sie sich rechts. Erledigen Sie alle Skaarjs, und die Grube öffnet sich. Springen Sie auf den Boden. Gehen Sie zur Schalttafel mit der neuen Nachricht. Auf die mittlere Plattform herunter (Knopf drücken!), durch die Kisten in die kleine Öffnung. Mit dem Lift wieder runter, dann nach rechts.



Im Haus wenden Sie sich nach links, wenn Sie die gelbe Plattform sehen. Nun zum Lift und die Gegend komplett freiräumen. Sie wissen schon – immer schön in Bewegung bleiben! Drücken Sie den Knopf und gehen Sie die Rampe herunter. Nun müssen Sie nur noch zur Ecke und dann durch die Tür laufen.



Sind Sie auf der oberen Empore, müssen Sie durch eines der zwei Tore. Suchen Sie den Raum mit der braunen Röhre. In den beiden Räumen an der Seite finden Sie zwei Knöpfe, die es zu drücken gilt. Dort müssen Sie als erstes hin.



Diesen Generator müssen Sie von oben sehen. Begeben Sie sich links zum Lift. Auf der mittleren Empore müssen Sie die beiden Generatoren ausschalten. Die Schalter dafür finden sich direkt am Pult an den Generatoren.



Sprengen Sie die Generatoren in die Luft und zurück in den Hauptgang. In einem Gang gibt es einen Fahrstuhl (der von einem Kraftfeld beschützt wurde). Fahren Sie hoch in den Raum mit den blauen Stäben. Betätigen Sie diese, und hoch geht's in den letzten Raum.



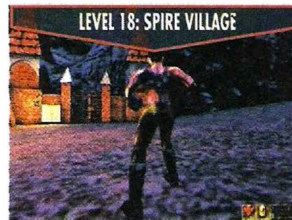
Nach endlosen Kämpfen gegen Skaarj gelangen Sie in den Transformer-Raum und drücken den Schalter. Wieder raus und rechts herum. Treten Sie durch die Tür mit der 3 und drücken Sie den Knopf. Nun zur 2 und den Knopf betätigen. Gehen Sie zurück in den Gang und betreten Sie das Science and Research-Labor.



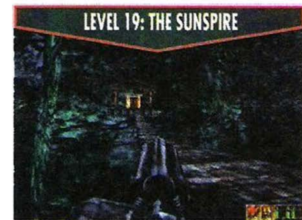
Die Rampen hoch bis zum Kontrollpult. Dort den Schalter betätigen und hinunterspringen. Im Labor springen Sie runter auf die Mitte und drücken den nächsten Schalter. Nun geht es die Rampe hoch zum anderen Knopf. Verlassen Sie den Raum in Richtung Birth-Raum. Es muß schnell gehen – Zeitschaltung!



Haben Sie das geschafft, fahren Sie den Lift hinauf in die Observations-Lounge. Springen Sie ins Wasser und drücken Sie den gelben Schalter. Durch den Unterwassertunnel geht es zu einem Kontrollpult. Betätigen Sie es, und die Stühle bewegen sich. Ab durchs Loch und auf die graue Plattform springen!



Mit den Sprungboots (finden Sie in einer Hütte) geht es über das Tor. Sie können auch einen Rocketjump versuchen (schießen Sie eine Rakete auf den Boden und hüpfen Sie!). Bevor Sie zu diesem Tor gelangen, räumen Sie die Hütten leer und vernichten Sie die zwei Titanen.



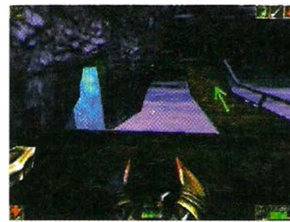
Über die Plattform (Vorsicht, Lava!) kommen Sie in die Hütte. Drinnen müssen Sie ganz nach oben, es gibt dafür einige Wege. Im Kristallraum müssen Sie den Schalter drücken und rechts bis zum Schild „Prepare to embark" gehen. Warten Sie hier auf den Fahrstuhl.



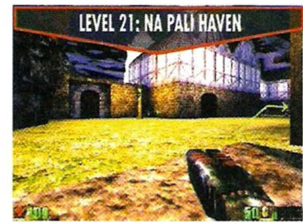
Vor Ihnen öffnet sich wieder einmal eine Wand. Achten Sie auf die zwei Monster, die am „Sprungbrett“ draußen auf Sie zurennen. Folgen Sie nach dieser Tür dem Pfad zu einer Holzbrücke, die einbricht, wenn Sie darauf laufen. Fahren Sie wieder hoch, und weiter geht's!



Hier öffnen Sie die Gitter beim Flußdurchgang einen Raum vorher. Um hierhin zu gelangen, müssen Sie durch den Wasserfall schwimmen. Anschließend schlüpfen Sie durch die Öffnung am Fluß und folgen dem Pfad, bis Sie am Dock angelangen.



Am Dock erklettern Sie die Rampe. Sowohl im Haus als auch rechts und links davon müssen Sie sich um ein paar hartnäckige Gegner kümmern. Erst wenn Sie die Gegner aus dem Weg geräumt haben, öffnet sich die Tür oben (Stufen erklimmen!).



Rechts (Pfeil) befindet sich eine offene Tür. Die Tür gegenüber läßt sich später öffnen, wenn Sie im Gebäude den entsprechenden Schalter dafür gefunden haben. Sie gelangen schnell zu einer Tür mit einem Rad. Drehen Sie das Rad, um die Tür zu öffnen.



Im Haus finden Sie diesen Schalter. Wenn Sie ihn betätigen und aus dem Fenster schauen (Pfeil), sehen Sie die sich öffnende Tür. Also schnell die Treppe herunter in den Hof laufen und wieder die Treppen hoch. Sie werden einen Schalter finden, der ein Loch im Boden fabriziert (und einen Nali tötet).



Sie gelangen später zu einem riesigen Pool. Töten Sie die vier Monster an der Decke der Tunnel und geben Sie auf die Haifische im Wasser acht. Spazieren Sie durch die Gänge und suchen Sie diesen Spalt. Schießen Sie; die Wand zerspringt, und Sie können durchs Loch schlüpfen.



Im Computerraum betätigen Sie das Panel, und draußen (schauen Sie durchs Fenster) öffnen sich die Gitter unter den Wasserfällen. Weg klar, oder? Also geht's wieder hinaus und dann sofort ins Wasser. Flitzen Sie durch die Gitter unter dem Wasserfall.



Schwimmen Sie zu Beginn des Levels schnell an die Oberfläche. Durchschreiten Sie dann eine der Türen zu Ihrer Rechten. Gehen Sie durch den Korridor bis zum Aufzug. Haben Sie oben alles erledigt, geht es erneut zurück und durch die rechte Tür.



Fahren Sie mit dem Lift (Knopf drücken) hoch, wo Sie per Knopfdruck die Hangartür passieren können. Wieder in einen Aufzug und vorwärts zum Kontrollraum. Das Computerpult (links) betätigen und zurück zum Hangar.



Diese Tür ist jetzt geöffnet. Also hindurch und zum Gong. Hinter der Tür erledigen Sie das Monster vor dem Fahrstuhl. Drücken Sie den Knopf, dann auf den Fahrstuhl. Drücken Sie das Pult am Generator und dann den Knopf zur Tür. Weiter geht's durch die Öffnung!



In der Kathedrale führt der rechte Gang durch eine Tür, dahinter warten Treppen. Bei den bemalten Fenstern drücken Sie den kleinen grauen Knopf in der Ecke. Nach rechts, dann weiter zum Kontrollraum, dort das Pult aktivieren. Weiter nach links, runter in die Kirche und wieder links.



Drücken Sie den Knopf und gehen Sie durch die Tür. Nun geht's die Stufen herab. In den Katakomben finden Sie eine Tür. Sie gelangen in einen großen Raum. Drücken Sie dort das Pult auf der anderen Seite. Ein Teleporter erscheint, und Sie verschwinden darin.



Dieser steinerne Geselle wird zum Leben erweckt, wenn Sie die Rakete auf dem Tisch vor ihm stibitzen. Es nützt nichts, der Kerl muß natürlich von Ihnen beseitigt werden. Anschließend führt Sie Ihr Weg über die Brücke und in die nun geöffnete Tür. Wieder ist ein Level beendet!



Folgen Sie dem Gang mit den Kisten auf der Seite. Auf der anderen Seite finden Sie einmal mehr einen Schalter. Wieder passieren Sie die Tür und folgen dem Pfad bis zu einer Kreuzung mit einer Brücke. Drücken Sie dort den nächsten Schalter und überqueren Sie die Brücke.

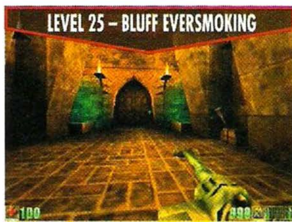


Lassen Sie sich auf den Vorsprung fallen. Beseitigen Sie die Aliens, und springen Sie ins Wasser. Tauchen Sie durch die Nische weiter, dann geht's hoch. Drücken Sie den Schalter am Pool und warten Sie auf den Lift. Im Hof schreiten Sie durch den Tunnel und erledigen das große Monster.



Betätigen Sie den Schalter und gehen Sie zurück durch die nächste Tür. Dann folgen die nächsten zwei Türen. Erschießen Sie den Skaarj und schwimmen Sie durch den Pool. Über die Treppen gelangen Sie in den nächsten Level.

S T U



Ziehen Sie nacheinander die drei Schalter zu Ihrer Rechten in den folgenden drei Räumen. Nach diesem Schalter erwartet Sie bereits ein Nali. Beim dritten Schalter (auf einem Holzsteg) müssen Sie vorsichtig sein, da Sie von einem Alien angegriffen werden.


Nach den drei Schaltern gelangen Sie an diese Stelle. Gehen Sie weder durch das Tor links noch durch den Haupteingang, sondern rennen Sie den äußeren Felsvorsprung entlang. Gehen Sie anschließend durch die rechte Tür zu den Zellen. Dort springen Sie ins Wasser.


Nachdem Sie durch den Tunnel getaucht sind und oben die Goodies eingesammelt haben, müssen Sie hier weitertauchen. Nun geht es in die Kathedrale. Gehen Sie durch die Tür bei der Treppe und anschließend wieder die Stufen hoch.


Sie müssen sich am gegenüberliegenden Steg entlanghangeln, um hinter das Forcefield zu springen. Dort können Sie es dann deaktivieren. Schalten Sie auch die Kraftfelder zwischen den Wasserfässern aus. Nun zurück nach oben. Springen Sie von den Felsen in die Tiefe (Wasser).


Schwimmen Sie zum Steg, fahren Sie mit dem Lift in die Tiefe und aktivieren Sie die Schalter. Sie müssen dann zum Glockenturm (Abbildung), wo Sie ebenfalls alle Schalter betätigen müssen. Mit der Gondel (wieder hinunterfahren) verlassen Sie den Level.



Erschießen Sie das Monster an der Decke. Gehen Sie links durch den Gang. Töten Sie dort drei Monster. Gehen Sie auf dem Steg entlang zum Schalter, dann zurück zum Start. Das Gitter ist nun offen. Gehen Sie in den großen Raum und fahren Sie mit dem Fahrstuhl hoch.


Im Gang mit der Tür links durch die offene Tür laufen. Schalter drücken, Seitentüren ignorieren und die Treppen hinaufgehen. Sie kommen in den Raum mit dem Turm in der Mitte. Nach dem Tod des Titans öffnet sich in der Wand eine Nische. Dort hindurch, Treppen hoch, links den Knopf drücken (hinspringen!). Danach durch die Gitter schlüpfen.


Treppen hinunter in den neuen Gang links spurten, Schalter drücken, durch die Türen rechts. Die Plattform geht's hoch, dann wieder links. Die zwei Schalter drücken, den Lift hoch und Knopf betätigen. In den Pool springen (unten gibt's einen Schalter). Auftauchen, durch die geöffnete Tür gehen (Gitter sind offen). Zum Lift, hochfahren, Schalter drücken.


Tauchen Sie im grünen Pool durch die zerbrochenen Gitter und durch das Loch. An der Oberfläche den Schalter drücken und zurück zum Level-Start. Rechts durch den Durchgang an der Tür und durch die Gitter. Mit dem Lift hoch und durch den zweiten Gang dem Lift gegenüber laufen. Nun die Treppen hoch. Sie müssen alle Monster töten, damit sich die Exit-Tür öffnet.


Marschieren Sie durch die Tür und springen Sie ins Boot. Zerschießen Sie das Seil und freuen Sie sich auf die lange Fahrt durchs Wasser. Nach der Ankunft springen Sie raus und gehen zur Mühle. In der Mühle werden Sie einige Goodies finden. Nehmen Sie alles mit, was Sie kriegen können.


Gehen Sie nun wieder zurück, schießen Sie auf die Fässer in der Nähe des Tores und nehmen Sie die Samen an sich. Benutzen Sie das Saatgut, um Heilfrüchte wachsen zu lassen. Passieren Sie das Tor, und weiter geht's geradeaus durch den Gang.


Sie müssen diesen Krall erwischen, bevor er zurückläuft und das Schloß verschließt. Wenn Sie eine Rifle haben, benutzen Sie dazu den Sniper-Modus. Wenn Sie ihn anvisieren, bekommen Sie einige originelle Szenen zu sehen. Gehen Sie dann ins Schloß, anschließend links oder rechts herum.


Am besten nehmen Sie die rechte Tür, um hierhin zu gelangen, denn dann ist der Winkel zum Krall (steht oben) besser. Achten Sie darauf, daß sich auch auf der unteren Etage ein Krall befindet. Erledigen Sie beide und gehen Sie dann durch die linke untere Tür.


Laufen Sie diese Rampe hinunter in die Bücherei. Ein Mercenary greift Sie an. Am Kamin finden Sie einen Schalter in Form eines Buches im ersten Regal. Die zwei mittleren Regale öffnen sich, und zwei Krall kommen aus dem Geheimraum. Im Raum gibt es einen Schalter für die rotierenden Türen.


Gehen Sie durch den Tunnel bei der Rampe, dann links. Sie sind nun zu Füßen der Nali-Statue (nehmen Sie dies als Ausgangspunkt!). Wandern Sie links in den Tempel, die Stufen hoch, und drücken Sie das Podest mit dem Buch. Gehen Sie zurück zur Statue.


Von der Statue aus gehen Sie nun rechts die Treppen herunter. Drei Krall spielen mit Würfeln, überraschen Sie sie. Springen Sie eine Etage tiefer. In der ersten Tür links finden Sie eine Schutzweste und einen schlafenden Skaarj. Die restlichen Räume sind unwichtig.


Eine Etage tiefer geht's weiter: Ihr Übersetzer meldet, daß Sie den großen Gasbag töten müssen, um die Dungeons zu betreten. Rennen Sie die Treppen hoch bis ganz oben. Über eine kleine Rampe gelangen Sie nach draußen. Laufen Sie über die Rampe und links in den von oben behangenen Gang.

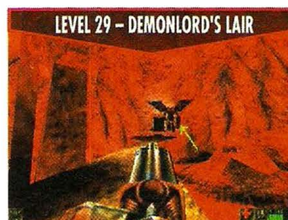

Sie kommen wieder zur Statue. Gehen Sie links, dann rechts, und Sie befinden sich wieder in der Haupthalle. Gehen Sie den roten Teppich hoch, drehen Sie nach links ab und gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Rechten. Flitzen Sie diese Rampe hoch.


Im Raum geradeaus ist ein schlafender Skaarj. Im Hof finden Sie anschließend einen Brute (Pfeil), der auf Sie wartet. Treppen hoch und dann links. Dort gibt es neben einem Mercenary einen Nali, der Ihnen einen Raum mit einem Schildgürtel und Superhealth zeigen wird. Treppen hoch und mit dem Lift zum Tower fahren. Wieder die Treppen hoch!

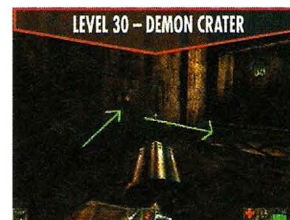

Der Gasbag muß zerstört werden. Laufen Sie den ganzen Weg zurück (runter) und nach draußen. Die Rampe rechts herunter, dann links und zurück durch die Tür, durch die Sie gekommen sind. Zweimal rechts marschieren, und Sie sind draußen. Links in den kleinen Turm laufen, Weste nehmen. Vorsicht! Dahinter befindet sich ein riesiges Loch.


Sie gehen aus dem Tower links herum ins Schloß zurück, bis Sie wieder in der Haupthalle sind. Gehen Sie wieder die spiralförmigen Treppen herunter. Die Türen ganz unten sind nun offen.


Springen Sie eine Etage tiefer und drücken Sie den Knopf. Die Tore der Dungeons springen auf. Befreien Sie die Nali in den Gefängnissen und töten Sie deren Wächter. Gehen Sie anschließend hier entlang.


LEVEL 29 – DEMONLORD'S LAIR

Der riesige Flattermann wartet in der Mitte auf Sie. Springen Sie eine Etage tiefer, wenn er angreift, und versuchen Sie, seinen Raketen auszuweichen. Bleiben Sie niemals lange an einer Stelle stehen. Wenn Sie ihn besiegt haben, wird die Brücke herunterkommen, und Sie können in den nächsten Level huschen.


LEVEL 30 – DEMON CRATER

Drücken Sie diesen Knopf und laufen Sie schnell auf das Gitter. Jetzt geht es rasend schnell in die Höhe. Oben zerschießen Sie die Kisten, um ein Super-Health-Pack zu finden. Gehen Sie weiter, bis Sie zu einem Gang mit rotem Licht gelangen.


Im dunklen Gang hinunter finden Sie rechts einen Schalter an einem Generator. Dieser Schalter (Pfeil) muß gedrückt werden, bevor Sie den zweiten drücken können. Anschließend geht es wieder nach oben.

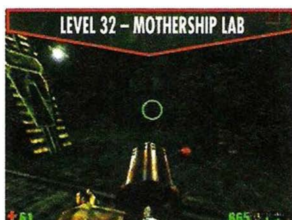

Sie laufen die Rampen hoch und vernichten die Gegner. Nach einer Fahrstuhlfahrt gelangen Sie hierhin. Drücken Sie dieses Panel und laufen Sie in den Teleporter, der Sie in eine rote Halle bringt. Hier finden Sie auch die Tür zum nächsten Level.


LEVEL 31 – MOTHERSHIP BASEMENT

Gehen Sie nach dem langen Gang nach links, so kommen Sie zu diesem Raum, an dessen Ende Goodies auf Sie warten. Die blauen Laserstrahlen sind jedoch gefährlich und tun Ihrer Gesundheit nicht gut. Springen Sie stets zwischen unbeleuchteten Strahlen, um sicher ans Ende zu kommen.


Springen Sie in das blaue Zentrum unten. Dann wird Sie ein Kraftfeld nach oben tragen, und Sie gelangen zum nächsten Level. Vorher müssen Sie jedoch noch das Alien zu Ihrer Linken erledigen.

U


LEVEL 32 – MOTHERSHIP LAB

Folgen Sie dem Weg zu Ihrer Rechten so lange, bis Sie zu einem Raum mit zwei Türen und einem Lift kommen. Drücken Sie den Knopf unter dem Lift und treten Sie zurück. Fahren Sie mit dem Lift hoch. Gehen Sie an den Ventilatoren vorbei und durch die rechte Tür. Killen Sie die Gegner in dem Raum am Ende des Korridors.


Gehen Sie zurück und direkt zu den Lichtern. Am Ende geht es links herum. Gehen Sie weiter und rechts in den Raum mit den Teleportern. Gehen Sie die Röhre entlang und drücken Sie den Knopf. Wieder zurück und – wenn Sie aus der Röhre kommen – zum Teleporter nach links gehen.


Der Plattform folgen und Aliens töten. An den grünen Röhren vorbeigehen (am Ende gibt es Schilde). Dort rechts, dann durch einen dunklen Tunnel (Flashlight aktivieren!). Nach dem Tunnel durch eine Tür gehen, wo Sie eine Eightball finden. Nun in den Raum mit den Särgen an den Wänden, weiter den Korridor entlang.


Zur blauen V-Form (Knopf oben auf der Rampe!). Nach dem Lavamonster durch den Teleporter, dann rechts durch die Tür. Unten durch eine Planke weiter, den Korridor entlang. Schwarze Platte an der Tür drücken (Stufen erscheinen), hochgehen und Knopf drücken. Zurück zum grünen Lift und durch die zweite Tür!



Am Anfang gehen Sie links. Nach der Fahrstuhlfahrt wieder links, anschließend rechts. Gehen Sie an dem Panel vorbei und nehmen Sie das Schild aus dem linken Raum mit. Auch unter den Plattformen finden Sie Goodies. Töten Sie die Aliens, bis sich die Tür öffnet. Haben Sie alle Monster getötet, kommen noch zwei weitere Plattformen herunter.



Plattform herunterlaufen, an der Brücke vorbei und zum Lift (grünes Schild). Gehen Sie den Gang neben dem Knopf her. An der Kreuzung der vier Plattformen am grünen Transport-Schild entlang. Den Knopf am Ende des Ganges drücken. Zurück zu den Plattformen und durch den Gang Richtung Nord-West (Super-Health-Pack).



Gehen Sie zum Raum auf der rechten Seite und treten Sie auf den Fahrstuhl. Orientieren Sie sich nach links und drücken Sie den Knopf. Sie sollten versuchen, die Goodies im rechten Gang mitzunehmen. Gehen Sie zurück zum Mega-Health und nehmen es auf. Eine Brücke erscheint. Nehmen Sie einen der beiden Wege.



Wenn Sie in den Computerraum kommen, drücken Sie den Knopf in einer der Nischen. Gehen Sie anschließend zurück zur Kreuzung mit den vier Brücken. Die letzte Tür ist nun offen. Finden Sie den Brute. Töten Sie ihn und gehen Sie weiter. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einer Tür gelangen, die Sie in den nächsten Level führt.



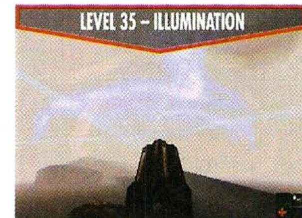
Nehmen Sie die Flak-Cannon und das Search-Light an sich. Gehen Sie dann die Plattform entlang zur Spitze. Finden Sie die Sprungstiefel und lassen Sie sich wieder auf den Boden fallen. Mit den Stiefeln können Sie den Knopf unter dem Teleporter drücken. Springen Sie einfach hin.



Mit einem zweiten Paar Sprungstiefel können Sie diese drei Knöpfe betätigen. Dadurch öffnet sich eine Tür auf der anderen Seite. Töten Sie das fliegende Monster. Anschließend erscheint ein Lift unter dem Teleporter.



Der Lift, der Sie hierhin bringt, erscheint auch, wenn Sie alle Monster nacheinander getötet haben. Sie müssen dann drei dieser grünen Teleporter zerstören. Dann wird es ganz dunkel, und Sie gelangen in den nächsten Level.



In diesem Level können Sie nicht mehr tun, als den Ausgang zu suchen. Mittels des Search-Lights können Sie die Tür, durch die Sie auch hereingekommen sind, schnell wieder finden. Ab jetzt wird's dunkel.



Geradeaus, das Search-Light aufnehmen und schnell anschalten. Zum Ende des Raumes und mit dem Fahrstuhl abwärts. Den halbunsichtbaren Skaarj töten. Dem Gang zu Ihrer Rechten folgen, bis Sie zu einer halbgeöffneten Tür kommen. An den Brücken links vorbei weitergehen, die Treppen hoch und mit dem Lift noch höher. Jetzt durch die Tür links.



Durch die rechte Tür und geradeaus (grüner Skaarj!). Gehen Sie in den Raum links. Der Generator ist abgeschaltet, nehmen Sie also die Goodies mit. Gehen Sie zurück und folgen Sie dem Pfad nach unten. Am Schleim vorbeigehen und auf das rote X treten. Oben töten Sie den Skaarj, und dann gehen Sie durch die nun geöffnete linke Tür.



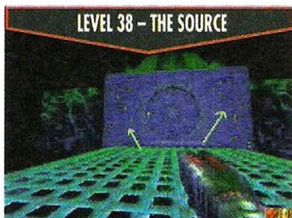
Gehen Sie rechts und drücken Sie den Schalter. „Authorization granted – Activate" tönt es aus den Lautsprechern. Gehen Sie zurück in den Hauptraum. Gehen Sie zum Generator auf der anderen Seite. Ein blauer Strahl erscheint. Drehen Sie sich um 180° und gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Rechten.



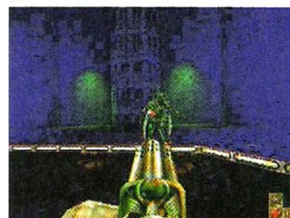
Wandern Sie durch die Tür in den runden Gang. Sie finden dort einen Skaarj. Töten Sie ihn. Erst anschließend drücken Sie diesen roten Knopf. Der Knopf „ruft" den Fahrstuhl herbei.



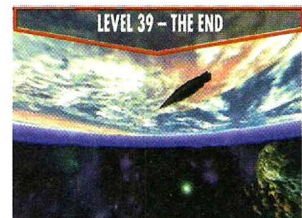
Der Fahrstuhl. Lassen Sie sich nicht durch die den Eingang versperrenden Stäbe verwirren. Wie Sie hier sehen, verschwinden diese, wenn Sie auf den Fahrstuhl zulaufen. Fahren Sie mit dem Lift aus diesem Level.



Eine Wand (inklusive Tür) voller Aliens: Zerstören Sie die kleinen Biester, machen Sie sich auf die Suche nach reichlich Munition und erweitern Sie Ihr Waffenarsenal. Suchen Sie die Super Jump-Boots, denn sie werden Ihnen beim Kampf gegen das Endmonster helfen.



Jetzt wird's heikel: Hierhin gelangen Sie, wenn Sie durch die blaue Tür gegangen sind. Springen Sie viel mit den Boots herum, denn diese halten ewig. Kämpfen Sie die Alienschar nieder und machen Sie sich bereit für den Abspann, denn nun gibt es nichts mehr zu tun!



Es ist geschafft! Sie haben Ihr Raumschiff aus dem Hort der Aliens manövrieren können, doch die Botschaft zu guter Letzt ist keine gute. Sie treiben hilflos im All, wie schon zu Beginn auf dem Gefangenenschiff – to be continued also!

Thorsten Seiffert ■

Hardware-Hotline

Frisch aus der Support-Abteilung: Die freundlichen Hotline-Mitarbeiter des Soundkarten-Spezialisten Terratec unterstützen PC Games-Leser bei gängigen Fragen rund um die weitverbreiteten Platinen dieses Herstellers (EWS 64 XL, SoundSystem Base 1, SoundSystem Maestro 32/96).

Die Treiber meiner TerraTec-Soundkarte werden im Gerätemanager nicht sauber installiert bzw. es werden andere Treiber installiert als im Handbuch beschrieben.

Wahrscheinlich wurde die automatische Hardwareerkennung gestartet oder es wurde WINDOWS 95 neu installiert. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Gehen Sie über den WINDOWS-Explorer in das WINDOWS\INF-Verzeichnis.
2. Suchen Sie dort nach allen Dateien, die mit OEM beginnen (zum Beispiel OEM3.INF). Überprüfen Sie den Inhalt dieser Dateien nach dem Eintrag class=media.
3. Alle Dateien, die diesen Eintrag beinhalten, sollten komplett gelöscht werden.
4. Falls Sie WINDOWS 95 B oder höher besitzen, gibt es im WINDOWS\INF-Verzeichnis das Unterverzeichnis OTHER.
5. Suchen Sie dort nach Dateinamen, die sich auf Ihre TerraTec-Soundkarte beziehen (zum Beispiel TerraTecEWS64S.Inf), und löschen Sie diese.
6. Gehen Sie nun in den Gerätemanager und löschen Sie dort alle Soundkartentreiber.
7. Starten Sie nun WINDOWS neu. Jetzt wird Ihre TerraTec-Soundkarte neu gefunden und Sie können die Treiber nun neu installieren.

Nach der Treiberinstallation kommt beim Neustart von Win95 die Fehlermeldung „Beim Initialisieren des Gerätes IOS WINDOWS-Schutzfehler".

Abhilfe schaffen Sie in diesem Fall, indem Sie aus dem Verzeichnis „\WINDOWS\SYSTEM\IOSUBSYS" die Datei RMM.PDR in RMM.BAK umbenennen. Danach tritt der Windows-Schutzfehler in der Regel nicht mehr auf.

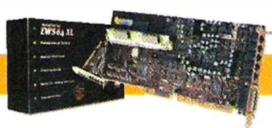
Wann gibt es DirectX 5.0-Treiber für das SoundSystem Maestro 32/96?

Diese Treiber sollten im Laufe des Juli fertiggestellt werden. Sie werden sie dann natürlich auch auf den Terratec-Web-Seiten finden. (`http://www.terratec.net`)

Kann ich TerraTec Wavetable-Module auch auf Soundkarten anderer Hersteller verwenden?

Grundsätzlich kann man die TerraTec-Wavetable auch auf anderen Soundkarten mit Wavetableanschluß verwenden, sofern dieser Waveblasterkompatibel ist.

EWS 64 XL



Im Gerätemanager befindet sich vor dem Synthesizer ein Ausrufezeichen.

Das Ausrufezeichen im Gerätemanager (vor dem EWS-Synthesizer) bedeutet meistens, daß die Initialisierung der EWS (vor dem Windows-Start) fehlgeschlagen ist. Bitte überprüfen Sie, ob das EWSINIT.EXE (wird durch die AUTOEXEC.BAT ausgeführt) eine Fehlermeldung anzeigt.

Ich werde beim Updaten auf die neueste Treiberversion nach Dateien gefragt, die sich nicht im Treiber-Verzeichnis auf der CD befinden bzw. nach Updaten auf die neueste Treiberversion bekomme ich, beim Aufrufen der EWS-Applikationen die Meldung, daß die Treiberversion 2.0 nicht installiert ist.

Unter Umständen hat die REMOVE64.EXE nicht alle Einträge sauber gelöscht, so daß es zu einer fehlerhaften Installation gekommen ist. Gehen Sie jetzt am besten wie folgt vor:

1. Löschen Sie in der Autoexec.bat die Zeile mit dem Eintrag EWSINIT.
2. Löschen Sie das komplette EWS 64-Verzeichnis (denken Sie daran, Ihre persönlichen MixerSettings zu sichern).
3. Öffnen Sie nun den Windows Explorer. In der Menüleiste befindet sich der Punkt ANSICHT. Klicken Sie auf diesen Punkt und wählen Sie OPTIONEN. Aktivieren Sie die Option ALLE DATEIEN ANZEIGEN. Dieses bestätigen Sie dann mit OK. Klicken Sie jetzt doppelt auf Ihr Windows-Verzeichnis. Es erscheinen alle Unterverzeichnisse, von denen eines INF heißt. Wenn Sie unter dem INF-Verzeichnis ein Unterverzeichnis OTHER haben, übergehen Sie Punkt a.)
   a.) In dem INF Verzeichnis finden Sie Dateien, die mit OEM beginnen (oem0..., oem1..., oem2..., usw.) Bitte löschen Sie diese Dateien.
   b.) In dem OTHER-Verzeichnis finden Sie die Datei TerraTecEWS64.inf. Diese Datei bitte löschen.
   Starten Sie jetzt das Programm REMOVE64.EXE (Im Verzeichnis Driver\Remove) von Ihrer 2.0-CD.

Wenn Sie jetzt einen Neustart von Windows 95 durchführen, wird Ihnen eine Neuinstallation der Treiber angeboten, da dem System die Soundkarte nicht mehr bekannt ist. Folgen Sie jetzt den Anweisungen am Bildschirm. Anschließend starten Sie das Setup im Verzeichnis SOFTWARE.

Bei Spielen, die DirectX unterstützen, setzt der Sound ab und zu aus bzw. der Sound knackt.

Sie benötigen mindestens die Treiberversion 2.14. Hier haben Sie im Synthesizertreiber unter SETTINGS die Möglichkeit, bei DirectSound zwischen MusicMode und GameMode zu wählen. In diesem Fall ist dann natürlich der GameMode angebracht.

#

Es kommen keine Feedback-Signale an meinem ForceFeedback-Joystick an.

Das Problem kann bei der EWS64-XL auftreten. Es gibt zwei Lösungs-Möglichkeiten:

1. Da die ForceFeedback-Signale über die MIDI-Leitungen laufen, muß das Frontmodul abgeklemmt werden, da die MIDI-Signale sonst auch nur auf das Frontmodul geleitet werden.
2. Microsoft bietet einen speziellen Adapter an, mit welchem die ForceFeedback-Signale über die serielle Schnittstelle geleitet werden. Dieser Adapter wird Ihnen von der Microsoft-Hotline kostenlos zugeschickt.



SoundSystem Base 1

Obwohl das Audiokabel mit der Soundkarte verbunden ist, höre ich nichts von abgespielten Audio CDs.

- Die Ursache kann eigentlich nur ein falsch oder gar nicht angeschlossenes Audiokabel sein. Bei der Suche nach der richtigen Audioschnittstelle auf der Soundkarte ist es wichtig zu wissen, daß derzeitige IDE-CD-ROM-Laufwerke überwiegend an die IDE-Schnittstelle angeschlossen werden (zum Beispiel Mitsumi FX 400, TEAC CD 56 EK, Sony CDU 55 E ...).
- Wichtig ist auch zu wissen, daß Sie ruhig die zwei Schnittstellen ausprobieren können (bitte PC vorher ausschalten!). Fahren Sie den Rechner danach wieder hoch und starten die CD-Wiedergabe. Wenn dann der Klang der CD ertönt, haben Sie die richtige Schnittstelle gefunden.
- Eine Übersicht der Schnittstellenbelegung von CD ROM-Audio Anschlüssen:

Schnittstellenstandard	Belegung
Mitsumi	Signal - Masse - Signal - Masse
Panasonic	Masse - Signal - Masse - Signal
Sony	Signal - Masse - Masse - Signal

Obwohl im Setup eines Spiels General MIDI für die Hintergrundmusik eingestellt ist, hören Sie nichts von der Hintergrundmusik.

Überprüfen Sie in diesem Fall, ob ein Joystick am Gameport der Soundkarte angeschlossen ist. Ist dem so, dann entfernen Sie diesen und starten dann das Spiel nochmal. Ist jetzt der General Midi-Sound zu hören, handelt es sich bei dem benutzten Joystick um eine Version, welche die MIDI-Anschlüsse (die auch über den Gameport herausgeführt werden) auf Masse legt und so die Hintergrundmusik unterdrückt. In diesem Fall sollten Sie zu einem MIDI-Kabel greifen, welches einen gesonderten Abgriff für den Joystick hat, oder eine Game-Karte benutzen, die auch Joysticks mit vielen Funktionen unterstützt.



SoundSystem Maestro 32/96

Ein an die IDE-Schnittstelle angeschlossenes CD-ROM-Laufwerk kann nicht angesprochen werden.

Hierbei sollten Sie in jedem Fall beachten, daß Sie nicht schon zwei aktive IDE-Schnittstellen in Ihrem System haben. Sind Sie im Besitz eines Pentiumrechners, dann haben Sie fast in jedem Fall zwei IDE-Schnittstellen auf Ihrer Hauptplatine und damit nicht die Möglichkeit, die Schnittstelle auf der Soundkarte zu benutzten, es sei denn, Sie schalten im BIOS (evtl. auch durch Umsetzen von Jumpern auf dem Mainboard) die zweite Schnittstelle auf der Hauptplatine aus. Dies ist dadurch begründet, daß Enhanced-IDE nur zwei aktive IDE-Schnittstellen vorsieht. Terratec empfiehlt Ihnen in jedem Fall die Benutzung der zweiten IDE-Schnittstelle auf dem Mainboard, da sie eine leichtere Installation ermöglicht. Dann müssen Sie lediglich nur das CD ROM-Audiokabel mit der Soundkarte verbinden.

Nach der Installation der DirectX 5.0 Treiber sind im Gerätemanager einige Einträge mit der Bezeichnung Chrystal zu finden, bzw. nach der Installation der DirectX 5.0 Treiber erhalten Sie beim Systemstart die Fehlermeldung „Couldn't find Maestro 32-96".

Chrystal ist der Name des Chips, der auf der Maestro 32-96 zum Einsatz kommt. Bei einer DirectX Treiberinstallation wird dieser Chip automatisch erkannt, und ihm werden entsprechende Treiber zugeteilt. Diese Treiber können Sie ohne Probleme verwenden, weil diese auch für die Maestro 32-96 gültig sind. Leider können Sie den aufwendig gestalteten Maestro 32-96 Mixer nicht mehr in Verbindung mit den Chrystal DirectX Treiber verwenden, da der Maestro 32-96 Mixer auf die Maestro Treiber zurückgreift. Vom Maestro 32-96 Mixer stammt auch die Fehlermeldung beim Booten „Couldn't find Maestro 32-96", weil dieser bei jedem Systemstart geladen wird und versucht, auf die Maestro 32-96 Treiber zurückzugreifen. Sie können diese Fehlermeldung abstellen, indem Sie auf den Windows Start-Schalter klicken und dann den Punkt Ausführen anwählen. Geben Sie dann die Zeichenfolge regedit ein. Klicken Sie nun doppelt auf HKEY_LOCAL_MACHINE, dann auf \SOFTWARE, dann auf \Microsoft, dann auf \Windows, dann auf \CurrentVersion, dann auf \Run und entfernen Sie dann die Zeile, in der die Datei TerraTec.exe aufgerufen wird. Danach können Sie den Registrierungseditor schließen. Nun wird bei zukünftigen Systemstarts die Fehlermeldung „Couldn't find Maestro 32-96" nicht mehr auftreten.

WANTED!

Grafikkarten, Soundkarten, Windows 95/98, Joysticks: Gar vielfältig sind die Probleme, die mit PC-Hard- und Software in der Praxis auftreten können – und das erst recht im Zusammenhang mit Spielen. PC Games läßt Sie nicht im Stich! In enger Zusammenarbeit mit allen wichtigen Herstellern bemühen wir uns um unbürokratische Lösungen und stellen die interessantesten Fälle auf diesen Seiten vor. Schreiben Sie an:

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: PC Games hilft
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

e-Mail: tips@pcgames.de

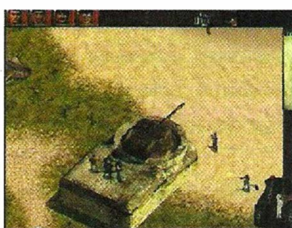
Commandos: Hinter feindlichen Linien

Wenn Ihnen ein Level doch etwas zu komplex erscheint, können Sie mit den folgenden Level-Codes einfach zu einem späteren Level wechseln. Die Codes müssen unter dem entsprechenden Menüpunkt im Hauptmenü eingegeben werden.

Mission 2	**4JJXB**	**Mission 12**	**JGHD3**
Mission 3	**ZDD1T**	**Mission 13**	**PUUWW**
Mission 4	**RFF1J**	**Mission 14**	**WT348**
Mission 5	**K4TCG**	**Mission 15**	**139P0**
Mission 6	**MIR4M**	**Mission 16**	**L9IPV**
Mission 7	**7QVJV**	**Mission 17**	**VTIM3**
Mission 8	**K99XC**	**Mission 18**	**YJOJG**
Mission 9	**AAAX1**	**Mission 19**	**YFCWJ**
Mission 10	**JSGPW**	**Mission 20**	**GDKWT**
Mission 11	**CMODD**		

Michael Gärtner ■

Die vierte Mission erleichtert man sich folgendermaßen: Nachdem Sie mit dem Panzer alle Wachen diesseits des Flusses ausgeschaltet haben, können Sie mit dem Panzer in die beiden freien Stellen zwischen den Steinen am Ufer des Flusses fahren. Von hier aus können Sie viele der Wachen auf der anderen Seite des Ufers töten. Mit etwas Ausdauer finden sich auch noch andere Stellen zum Schießen, da man bei ausreichender Entfernung des Panzers von den Felsen auch über die Felsen hinweg schießen kann. Da bei Alarm die neuen Wachen zu den Leichen ihrer Kameraden rennen, sollte es auch kein Problem darstellen, den Nachschub nach einiger Zeit zum Erliegen zu bringen.



Christian Müller ■

Wenn man einen Taucher in seiner Gruppe dabei hat, kann man bis zu 3 weitere Einheiten in seinem Gepäck verstauen. Dazu gibt man einfach dem Taucher den Befehl, das Boot einzupacken, und klickt mit den anderen Einheiten schnell auf das sich zusammenfaltende Boot. Daraufhin trägt der Taucher die Einheiten mit sich herum und kann sogar mit ihnen auf Tauchstation gehen. Sobald das Boot wieder ausgepackt wird, können die anderen Personen wieder aussteigen.

Frank Müller ■

In *Commandos* gibt es immer wieder Türen, hinter denen sich ein eigener Soldat verstecken kann. Wenn man sich in der Nähe einer solchen Türe befindet, kann man dort patrouillierende Wachen ausschalten, indem man sich vor die Tür der Hütte stellt und wartet, bis die Wache aufmerksam wird. Sobald diese das Blickfeld auf die eigene Spielfigur wendet, begibt man sich in die Hütte. Nun sollte die Wache folgen. Kurz bevor die Wache die Tür erreicht hat, klickt man auf das „Verlassen"-Symbol. Mit gutem Timing und etwas Glück befindet sich die Wache nun in der Hütte und kommt selbst bei einem Alarm nicht mehr heraus. Hütten, in denen sich solche Wachen befinden, dürfen natürlich nicht mehr betreten werden, sonst wird man getötet.

Janosch Skrobek ■

1. Wenn Sie mehrere Gegner getötet haben und eine Tonne in der Nähe ist, können Sie diese auf einen Gegner stellen. Die Leichen, die von der Tonne bedeckt worden sind, verschwinden dann.
2. Will der Green Beret einem Gegner durch Eingraben auflauern, sollten Sie darauf achten, daß der Gegner noch nicht in Ihre Richtung läuft, weil das Eingraben einige Zeit beansprucht.
3. Unterhält sich Ihr Spion mit einem Gegner und Sie entschließen sich, ihn mit Hilfe der Giftspritze zu töten, gehen Sie an ihm vorbei und greifen ihn von hinten an. Versäumen Sie dies, wird der Alarm ausgelöst.
4. Wenn Sie sich zum Einnehmen einer MG-Stellung entschlossen haben und sie durch einen Wald von hinten geschützt wird, ist es sehr schwer, sie zu erobern. Deshalb ist es manchmal einfacher, sie mit dem Scharfschützen einzunehmen. Wenn Ihnen kein Scharfschütze zur Verfügung steht, lenken Sie den Soldaten einfach mit dem Spion ab und töten Sie ihn dann mit dem Green Beret.
5. Manchmal ist es einfacher, den Gegner mit einem Pistolenschuß auf den Boden anzulocken, als einen Locksender anzubringen. Tun Sie dies aber nur, wenn eine kleine Gruppe von Gegnern in einem großen Gebiet steht, denn sonst werden unerwünscht viele Feinde angelockt.
6. Beim Überqueren der Brücke in Mission 4 stellen Sie Ihre Soldaten so nahe wie möglich an die Brücke, aber nicht auf die Schienen. In dieser Position warten Sie, bis der Zug gerade an Ihnen vorbeigefahren ist, und rennen mit Ihren Soldaten bis zur Mitte der Brücke. Dort angekommen, müssen sich Ihre Soldaten auf den Boden werfen und hinter dem ersten kleinen Wald in Deckung kriechen.
7. Keine Panik, wenn Ihnen irgendwann einmal das Schlauchboot Ihres Tauchers kaputtgeschossen wird: Wenn Sie das Boot mit Ihrem Marine aufheben, ist es automatisch wieder repariert, und Sie können es zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder benutzen.
8. Falls Sie Ihr Schlauchboot auf dem Land ausbreiten, können Sie nicht darüberschießen. Wohl aber Ihr Gegner, der zudem die Soldaten hinter dem Boot erkennt.

Christoph Heer ■

Falls einmal der Green Beret und sein Störsender zwecks Ablenkung nicht verfügbar sind, kann man stattdessen einen seiner Männer im dunkelgrünen Sichtbereich des gegnerischen Soldaten aufstehen lassen. Dieser wird daraufhin seinen Blick auf Ihren Mann fixieren, und Sie können sich ungestört von hinten mit einem weiteren Mann anschleichen und den Soldaten umbringen. Passen Sie aber auf, daß Ihr zweiter Mann von keinem anderen Gegner gesehen wird, da sonst sofort Alarm ausgelöst wird (auf jeden Fall abspeichern!).

Philip Hepp ■

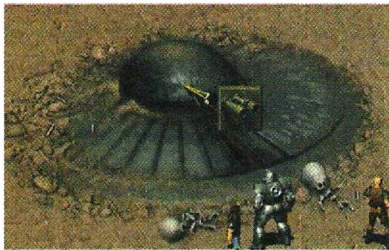
1. Nicht nur der Green Beret kann Sprengfässer verrücken, sondern auch alle anderen Personen, indem Sie gezielt immer vor oder neben die Tonnen klicken. Diese Taktik ist besonders beim Spion

sehr effektiv, wenn dieser zum Beispiel die Fässer alle richtig plaziert und der Scharfschütze sie nur noch anschießen muß, oder wenn er die Fässer so postiert, daß er mit einem Schuß ganze Patrouillen auslöschen kann. Außerdem lassen sich durch die Verrück-Methode auch (stationäre) Soldaten etwas verrücken, auf diese Weise aus dem Blickfeld anderer Wachen bringen und dort eliminieren.

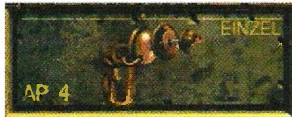
2. Im dritten Level gibt es zwei Sprengsätze (einen für den MG-Turm, einen für den Damm). Man kann aber beides mit nur einem einzigen Sprengpack in die Luft jagen. Dazu muß man eine Sprengladung möglichst weit links vom MG-Turm entfernt positionieren. Diese wird den Turm und den Damm in die Luft jagen. Den zweiten Pack kann man stattdessen für die Kasernen benutzen.

Daniel Drachau ■

Fallout



In dem postnuklearen Rollenspiel kann man bei genauem Suchen auf der Karte unter anderem folgende Eastereggs finden:



1. Ein Ufo inklusive Alienskeletten mit einer guten Laserpistole und einer Überraschung! (ER ist doch nicht tot!)
2. Ein Polizeihäuschen, welches von Dr. Who für Zeitreisen mißbraucht wird (unter dem verschwindenden Häuschen liegt auch ein Scanner)
3. Einen T-Rex-Fußabdruck, stilecht mit plattgetretenem Bauern (ausgestattet mit einem Stealth-Ring)



4. Einen verrückten Gebrauchtwagenhändler (in seinem Haus sind zwei – relativ gute – Gewehre zu finden)

Thomas Wiegandt ■

Dominion

Wie bei den meisten Echtzeitspielen müssen Sie auch hier zuerst die Enter-Taste für den Chat-Modus drücken. Daraufhin blinkt in der unteren Optionszeile ein Cursor, und Sie können die folgenden Cheatcodes eingeben:

lushee ....Mehr Rohstoffe
infrared...................Die ganze Karte wird angezeigt
combustion ....Tötet die feindlichen Einheiten

Carsten Pohl ■

Incubation: Time is Running Out

Im Mission-Auswahlbildschirm können die folgenden Cheats eingegeben werden:

ix1 ....Alle Einsatzorte sind sichtbar
ix2 .... Jeder Marine bekommt 10 Skill-Punkte
ix3 ....500 zusätzliche Equipment-Punkte
ix4 ....Nächste Mission

Julian Tran ■

Deathtrap Dungeon

Wenn man an einem Speicherpunkt abspeichert und diesen Spielstand gleich wieder lädt, sind die dafür bezahlten fünf Goldstücke wieder da, und man behält trotzdem den Spielstand.

Jan Philipp Tismar ■

StarCraft



Um die Energie des Vergifters aufzuladen, ohne dafür teure Einheiten zu opfern, geht man folgendermaßen vor:



1. Brütling-Spruch auf eine Larve
2. Vergifter Brütlinge fressen lassen

Fabian Holler ■

Terraner sollten folgende Taktik kennen: Man nehme vier Belagerungspanzer, vier Goliaths und ein Forschungsschiff. Damit mache man sich auf den Weg zur Front und bringe alle Panzer in den Belagerungs-Modus. Die Goliaths setzt man direkt davor – eine (nahezu) unschlagbare Streitmacht. Sobald keine Feinde mehr nachkommen, setzt man zwei Panzer in Reichweite der beiden anderen Panzer in den Belagerungs-Modus. Anschließend zieht man die beiden Goliaths und den Rest nach. Wichtig: Die Goliaths müssen immer auf „Position halten" eingestellt sein.

Sebastian Veith ■

Might & Magic 6

Sie wünschen sich, daß jedes Mitglied Ihrer Partie jede Fähigkeit erlangen kann, ohne durch die jeweilige Charakterklasse auf bestimmte Fähigkeiten beschränkt zu sein? Kein Problem: Sie müssen lediglich zu einer Gilde gehen, in der die gewünschte Fähigkeit zu erwerben ist (zum Beispiel Berserker's Zorn, Burg Ironfist); dann klicken Sie auf das Porträt des Charakters (zum Beispiel Magier), der die Fähigkeit bekommen soll, und nun mehrmals auf den gelben Text, der besagt, daß die Gilde kein weiteres Wissen vermitteln könne (vorher muß man natürlich alle verfügbaren Fähigkeiten für den Charakter gekauft haben). Nachdem Sie ein paarmal auf den Text geklickt haben, wird Ihnen schließlich doch eine Fähigkeit „ver-

kauft" (so würde der Magier zum Beispiel die Fähigkeiten „Schild" oder „Panzer" bekommen). Diese Aktion können Sie natürlich beliebig oft wiederholen, so daß ihre Helden nach und nach alle Fähigkeiten erlangen sollten.

Jerome Gröning ■

Die beiden folgenden Bugs funktionieren nur in der ersten ausgelieferten Version. Der seit neustem erhältliche Patch behebt diesen Fehler.

1. Wenn man die Aufgabe mit dem Obelisken erledigt und die Nachricht entschlüsselt hat, muß man an der Stelle, zu der man geschickt wird, die versteckte Kiste finden. Jedesmal, wenn man auf die Kiste klickt, bekommt man 250.000 Goldstücke dazu.
2. Nachdem man Fire Lord's Keep gesäubert hat, geht man zurück zum Feuerlord, um sich die Belohnung abzuholen. Jetzt kann man unbegrenzt oft auf die Schaltfläche „Quest" klicken und bekommt jedesmal Erfahrungspunkte.

Rainer Hiller ■

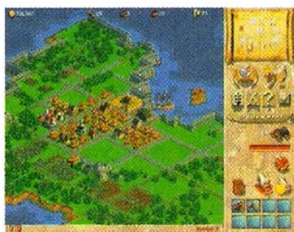
Besuchen Sie jedes Monat den Seher (östlich von Burg Ironfist auf dem Hügel) und holen Sie sich den Auftrag zur Pilgerfahrt zu einem bestimmten Schrein. Der Aufwand wird mit 10 Punkten auf das jeweilige Attribut entlohnt. Wurde ein Schrein bereits ein Jahr zuvor besucht, so bekommt man nur noch 3 Punkte gutgeschrieben.

Januar	Stärke	Schmugglerbucht (NW-Ecke)
Februar	Intellekt	Mist
März	Charisma	Silver Cove (NW-Ecke)
April	Ausdauer	Castle White Cap
Mai	Geschick	Free Heaven (westlich der Stadt)
Juni	Reaktion	Sumpf der Verdammten
Juli	Glück	New Sorpigal
August	Fire	Kriegspire (in der Nähe der Burg)
September	Elektrizität	Castle Ironfist (westlich der Burg)
Oktober	Kälte	Kriegspire (in der nördlichen Hälfte)
November	Gift	Alamos
Dezember	Magie	Blackshire (NW der Stadt)

Michael Lettner ■

Anno 1602





1. Man kann einfach ein eigenes Kontor auf einer gegnerischen Insel bauen, ohne Rohstoffe mit einem Schiff herantransportiert zu haben. Dazu muß nur ein Fleck auf der Insel der Gegner „uneingenommen" sein. Nun klickt man auf Kontor bauen (egal ob Kontor 1, 2, 3 oder 4) und plaziert es irgendwo in der Nähe eines gegnerischen Marktplatzes, einer gegnerischen Mauer oder eines gegnerischen Gebäudes. Wenn man nun alle Marktplätze, Kanonentürme und das Kontor zerstört, gehören einem alle Betriebe und Häuser im Einzugsbereich des Kontors. Aber Vorsicht: Der Gegner erklärt einem so schnell den Krieg!
2. Zerstört man von einer gegnerischen Insel nur das Kontor, alle Marktplätze und Kanonentürme, kann man ein eigenes Kontor über das zerstörte gegnerische Kontor bauen. Nun nur noch alle gegnerischen Marktplätze mit eigenen überbauen, und schon gehört einem die ganze Insel mit allen Gebäuden und Produktionsstätten. Das Gleiche geht auch mit einem Piratenkontor...



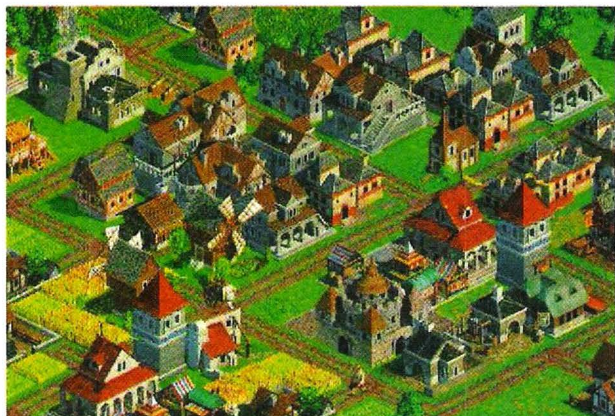




Thomas Schmidt ■

1. Sie werden laufend von Piraten verfolgt? Zerstören Sie die Piratenschiffe nur zu zwei Dritteln. So werden die Piratenschiffe sehr langsam und können Ihren Schiffen nur hinterherwinken.
2. Gibt es hin und wieder einen Versorgungsengpaß? Lassen Sie die entsprechenden Bedarfsgüter wie Rum, Tabak, aber auch Lebensmittel etc. immer bis zu einem Bestand zwischen 15-30 t (Werkzeuge ca. 5-10 t, je nach finanzieller Lage) einkaufen – abhängig von der Zahl der Einwohner. So erhalten Sie bei kurzzeitigen Versorgungsengpässen die dringend benötigen Güter vom Händler bzw. den Handelspartnern. So können Sie die Durststrecke überbrücken, und ihre Einwohner werden nicht unzufrieden.
3. In den ersten Missionen können Sie Ihren Nahrungsbedarf vollständig mit Fischern decken, wenn Sie an allen Ecken und Enden Ihrer Insel Fischerhütten aufstellen. Dies ist besonders auf Inseln mit wenig Platz von Nutzen, da Sie sonst mühsam auf anderen Inseln Nahrung anbauen müssen.

Alexander Zotz ■



UNREAL

Die folgenden Cheat-Codes werden einfach in der *Unreal*-Konsole eingegeben, die man durch einen kurzen Druck auf die Taste ^ oder Ö aktiviert. Jede Eingabe muß mit Enter bestätigt werden. Alternativ kann man die Cheats natürlich auch im Talk-Modus eintippen (Taste T), wobei aber das standardmäßig eingeblendete „say" gelöscht werden muß.

Allgemeine Cheats:

ALLAMMO ... 999 Schuß für jede Waffe
BEHINDVIEW 1/0 ... Ansicht von hinten an/aus
FLUSH ... Anderer Grafik-Modus
FLY ... Man kann fliegen
GHOST ... Keine Kollisionsabfrage (No Clipping)
GOD ... Unverwundbarkeit
INVISIBLE ... Unsichtbarkeit (aber man wird noch gehört!)
KILLPAWNS ... Alle Gegner sterben
SLOMO X ... Statt X Geschwindigkeit eintragen (1 ist Standard)
WALK ... Die Cheats „FLY" und „GHOST" werden abgeschaltet

Waffen:
(Eingabe: SUMMON + Cheat)

ASMD ... ASMD
AUTOMAG ... AutoMag
DISPERSIONPISTOL ... Dispersion Pistol
EIGHTBALL ... 8-Ball-Launcher
FLAKCANNON ... Flak Cannon
GESBIORIFLE ... GESBioRifle
MINIGUN ... MiniGun
QUADSHOT ... Quadshot (neue Waffe auf der Taste 3; eventuell zweimal 3 drücken)
RAZORJACK ... RazorJack
RIFLE ... Assault Rifle
STINGER ... Stinger

Gegner:
(Eingabe: SUMMON + Cheat)

BIRD1 ... Vogel
BRUTE ... Brute
CAVEMANTA ... Höhlenmanta
COW ... Dinosaurierkuh
COWBABY ... Dinosaurierbaby
DEVILFISH ... Fisch
FLY ... Killerfliege
HORSEFLYSWARM ... Fliegenschwarm
ICESKAARJ ... Skaarj
KRALL ... Krall
KRALLELITE ... Starker Krall
LEGLESSKRALL ... Beinloser Krall
LESSERBRUTE ... Brute
MALEONE ... Stehender männlicher Bot
MALEONEBOT ... Angreifender männlicher Bot, entsprechend mit TWO oder THREE statt ONE und mit FEMALE statt MALE
MANTA ... Manta
MERCENARY ... Mercenary
MERCENARYELITE ... Starker Mercenary
NALI ... Nali
NALIPRIEST ... Nalipriester
NALIRABBIT ... Hase
PUPAE ... Spinne
QUEEN ... Queen (Endgegner)
SKAARJASSASSIN ... Skaarj
SKAARJBERSERKER ... Skaarj
SKAARJGUNNER ... Skaarj Trooper (Mit 8-Ball-Launcher)
SKAARJINFANTRY ... Skaarj Trooper (mit Stinger)
SKAARJLORD ... Skaarj
SKAARJOFFICER ... Skaarj Trooper (mit RazorJack)
SKAARJSCOUT ... Skaarj
SKAARJSNIPER ... Skaarj Trooper (mit Assault Rifle)
SKAARJTROOPER ... Skaarj Trooper
SKAARJWARRIOR ... Skaarj
SKTROOPERBOT ... Skaarj Trooper-Bot
SLITH ... Slith
SQUID ... Oktopus
TENTACLE ... Tentakel
WARLORD ... Warlord

Gegenstände:
(Eingabe: SUMMON + Cheat)

AMPLIFIER ... Amplifier
ARMOR ... Armor
ASBESTOSSUIT ... Asbestos Suit
BANDAGES ... Bandages
DAMPENER ... Dampener
FLARE ... Flare
FLASHLIGHT ... Flashlight
FORCEFIELD ... Force Field
INVISIBILITY ... Invisibility
JUMPBOOTS ... Jump Boots
KEVLARSUIT ... Kevlar Suit
NALIFRUIT ... Nali Healing Fruit
POWERSHIELD ... Powershield
SCUBAGEAR ... Scuba Gear
SEARCHLIGHT ... Searchlight
SHIELDBELT ... Shieldbelt
SUPERHEALTH ... Superhealth
TOXINSUIT ... Anti-Toxin Suit
TRANSLATOR ... Universal Translator
VOICEBOX ... Voice Box

Nikolas Djuga / Michael Hengst ■

Zur gezielten Anwahl von Levels geben Sie open (Leerzeichen) und zusätzlich folgende Levelcodes ein:

Unreal ... Eröffnungssequenz
Vortex2 ... Vortex Riders
Nyleve ... Nyleve's Falls
Dig ... Arajigar Mine
Dug ... Depths of Arajigar
Passage ... Sacred Passage
Chizra ... Chizra-Nali Temple
Ceremony ... Nali Ceremonial Chambers
Dark ... Dark Arena
Harobed ... Harobed Village
TerraLift ... Terraniux Underground
Terraniux ... Terraniux
Noork ... Noork's Elbow
Ruins ... Temple of Vandora
Trench ... The Trench
IsvKran4 ... ISV Kran, Deck 4
IsvKran32 ... ISV Kran, Deck 2 und 3
IsvDeck1 ... ISV Kran, Deck 1
SpireVillage ... SpireVillage
TheSunspire ... The Sunspire
SkyCaves ... Gateway to Na Pali
SkyTown ... Nali Pa Haven
SkyBase ... Outpost 3j
VeloraEnd ... Verlora Pass
Bluff ... Bluff Eversmoking
Dasapass ... Dasa Mountain
Dasacellars ... Cellars at Dasa Pass
NaliBoat ... Serpent Canyon
NaliC ... Nali Castle Canyon
NaliLord ... The Demon's Lair
Dcrater ... Demon's Crater
ExtremeBeg ... Mothership Base
ExtremeLab ... Mothership Lab
ExtremeEnd ... Mothership Core
ExtremeCore ... Mothership Core
ExtremeDGen ... Mothership Core
ExtremeDark ... The Darkening
QueenEnd ... The Source
Endgame ... Schlußsequenz
Entry ... Testlevel
DKNightOp ... Multiplayer-Level
DMARIZA ... Multiplayer-Level
DMCOURSE ... Multiplayer-Level
DmDeathFan ... Multiplayer-Level
DmDeck16 ... Multiplayer-Level
DMElsinore ... Multiplayer-Level
Dmfith ... Multiplayer-Level
DmHealPod ... Multiplayer-Level
DmMorbias ... Multiplayer-Level
DmRadikus ... Multiplayer-Level
DmTundra ... Multiplayer-Level
Gateway ... Multiplayer-Level

Daniel Jenske ■

Möchte man bei *Unreal* schier unerklimmbare Höhen erreichen, so nutzt man einfach den sonst gefährlichen Rückstoß der Eightball aus. Indem man die Waffe direkt nach unten hält, abfeuert und genau abspringt, wenn die Rakete den Boden berührt, wird man sehr hoch katapultiert und kommt an Orte, die man vorher nur von unten bestaunen konnte. Leider kann man sich bei diesem Manöver sehr leicht verletzen, aber nach ein paar Übungssprüngen geht's ganz leicht.

Martin Mahn ■

Der ASMD-Laser bietet einen „dritten" Feuer-Modus. Dafür muß man zuerst einen Energieball (zweiter Waffen-Modus) abfeuern und diesen danach mit einem Energie-Impuls (erster Waffen-Modus) treffen. Der Energieball zerbirst in einer unglaublich zerstörerischen Explosion. Dabei ist zu beachten, daß der Energieball auf einer Höhe mit dem Ziel ist, bevor man ihn mit dem Energie-Impuls abschießt.

Benjamin Meschke ■

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)

PC Games CD-ROM 9/98

INHALT

DEMOS
Chartbuster
Emergency (neue 4 Level-Demo)
Final Fantasy VII
Genetic Evolution
GEX 3D – Enter the Gecko
Leisure Suit Larry's Casino
Micro Machines V3
Microsoft Baseball 3D 1998 Edition
Microsoft Golf 1998 Edition
S.C.A.R.S.
Sensible Soccer 98
Soccer '98 Pinball
Spellcross
StarCraft
Warlords 3: Darklords Rising
Xenocrazy

BUGFIXES
Carmaggedon Voodoo² Patch
Turok Permedia 2 Fixpatch
Mech Commander V1.8

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:


StarCraft


MicroMachines 3

M.A.X. 2 V1.3 (eng)
Plane Crazy V1.1 (eng)
Unreal V2.09 Beta (eng)
Might and Magic 6 V1.1 (deu)
Motorhead V1.4 (deu)
Spec Ops V1.3 (eng)
Creatures V1.04 (eng)
Dark Reign V1.4 (eng)
GEX Patch#1 (eng)
X-COM Interceptor (V1.2)
Descent to Undermountain V1.3 (eng)
Moto Racer V3.22 (eng)

SPECIAL
Direct-X 5.2
Exklusiv von Blizzard: Die besten StarCraft-Missionen (Teil 2)
Phoneware Tarif-CD Lite
Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
SubSpace-Zugangssoftware
Easy Office V1.01

PC Games CD-ROM 9/98

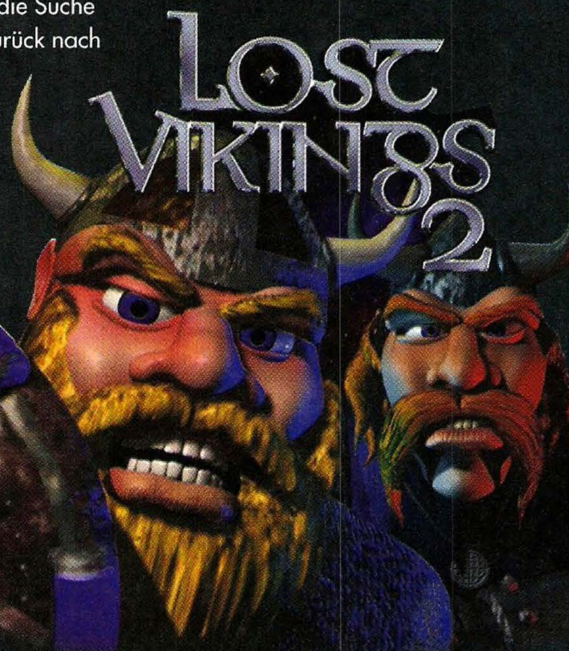
VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)

PUZZLE BOBBLE – VOLLVERSION 9/98

LOST VIKINGS 2

Die verlorenen Jungs sind wieder zurück: Erik the Swift, Baleog the Fierce und Olaf the Stout. Ausgestattet mit den neuesten Hi-Tech-Waffen, die sie dem skrupellosen Tomator abgenommen haben, machen sie sich auf die Suche nach der Zeitmaschine, die sie zurück nach Hause bringen wird.

- Völlig neue Figuren – Scorch, der feuerspeiende Drache, und Fang, der Werwolf
- Furzen, Fliegen, Schrumpfen, Schweben und vieles mehr – mit fünf total witzigen Figuren, die alle unverwechselbare Fähigkeiten haben
- 31 Levels voller brandneuer Ideen
- Für 1 oder 2 Spieler



PUZZLE BOBBLE – VOLLVERSION 9/98



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Bei PC GAMES finden Sie die Kleinanzeigen auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und 5,- DM in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❒ in bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

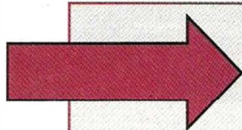
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in



SIE KÖNNEN UNS AUCH EINE KOPIE EINES COUPONS SCHICKEN, WENN SIE DIESE SEITE NICHT ZERSCHNEIDEN MÖCHTEN.



Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 9/98:
LOST VIKINGS 2

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES PLUS 9/98:
Demo-CD-ROM/Bonus-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❒ **Cheatprogramm** ❒ **Spiel**
❒ **Level**

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

VERSCHIEDENES

Einen schönen Tag, Herr Rosshirt! Da dies mein erster Brief an Sie ist, möchte ich mich gleich beliebt machen und Ihnen vorschlagen, auch einen Leserbriefwettbewerb zu veranstalten. Dort könnte der Gewinner zum Beispiel einen kleinen Anteil Ihres Gehaltes bekommen. Dann möchte ich noch auf Ihr Angebot im Leserbrief „Visionen" zurückkommen. Ich wäre bereit, Ihnen für besagtes Meisterwerk der Technik einen vierstelligen Betrag in Form von 5.000 Lire (italienische Währung) zu zahlen. Falls Sie auf dieses großzügige Angebot nicht eingehen sollten (was mir das Herz brechen würde), könnten Sie es auch in dem Leserbriefwettbewerb verlosen. Und noch etwas: Bitte, bitte, bitte geben Sie mir Ihr Vorwort wieder, denn ich kann ohne diese monatliche Lebensspritze nicht mehr leben!

Raven

Lieber Herr Raven,
leider verwirrte mich Ihr Brief mehr, als er mich informierte. Nach welchen Kriterien sollte denn solch eine Verlosung vonstatten gehen? Nach Inhalt? Umfang? Geruch oder Aussehen? Und warum sollte ich von meinem Gehalt etwas abgeben? Und wie sollte ich das machen können? Wenn eine Reise um die Welt für 500,- Mark angeboten würde, käme ich mit meinem gehalt (nein, Margit – das ist absichtlich klein geschrieben) noch nicht einmal außer Sichtweite! Ihr überaus großzügiges Angebot bezüglich meiner tragbaren PC-Engine bewerte ich als obszönen Antrag. Und noch etwas: Statt des Vorwortes habe ich ja nun die Kolumne am Ende des Heftes, womit sich für mich ein alter Traum erfüllte. Endlich habe ich das letzte Wort! Sollten Sie jedoch partout nicht ohne mein Vorwort leben können, beginnen Sie die Lektüre der PC Games von hinten – und alles ist wieder wie vorher.

KOSTENVERGLEICH

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
ich möchte mich nun mal in die Diskussion einmischen, ob Computer teuer seien. Man sollte zu diesem Thema einmal einen Vergleich anführen. Diesem liegt der Deutschen liebstes Kind zugrunde: das Auto. Nehmen wir an, jemand kauft sich einen Durchschnittswagen, bezahlt dafür 35.000,- Mark und fährt dieses Vehikel zehn Jahre (wohl aber eher kürzer). Verteilen wir jetzt den Kaufpreis auf diese 120 Monate (z. B. wegen Kreditrückzahlung), kommen pro Monat ca. 290,- Mark an Ausgaben auf ihn zu. Dazu addieren wir monatlich 350,- bis 400,- Mark für Steuer, Versicherung und Verschleiß, schon kommen wir auf stattliche 650,- bis 700,- Mark pro Monat. Das kann, wenn größere Reparaturen anstehen oder dieser Herr mal etwas viel Sprit verfährt, noch teurer kommen. Ein Computer hingegen ist noch lange nicht so teuer, auch wenn es eine HighEnd-Maschine ist. Nehmen wir mal an, ein anderer Herr kauft sich ein Komplettsystem mit allem Drum und Dran für 3.500,- Mark und behält dieses Grundgerüst für fünf Jahre, dann kostet das monatlich ca. 60,- Mark. Wenn wir nun annehmen, daß dieser Herr nach der Hälfte der Zeit den Prozessor samt Motherboard auswechselt, was ca. 1.000,- Mark kosten würde, kommen in den letzten Jahren seines Computers noch einmal ca. 35,- Mark monatlich hinzu. Also bezahlt er fünf Jahre lang durchschnittlich ca. 75,- Mark für seinen Computer. So bleiben ihm 575,- bzw. 635,- Mark monatlich, um sich beispielsweise Spiele oder Voodoo-Karten zu kaufen. Wie Sie sehen, kommt es auf den Standpunkt an, denn auf der Welt ist alles relativ. Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit.

Hochachtungsvoll:
A. Schwabenländer

Ihren Ausführungen ist nichts entgegenzusetzen, und die Firma, die Sie als Buchhalter eingestellt hat, kann sich glücklich schätzen. Bemerken möchte ich jedoch noch, daß ein PII/300 mit allem Drum und Dran inzwischen schon für kümmerliche 2.000,- Mark und ein 17 Zoll-Monitor für 550,- Mark zu haben ist, was Ihre Rechnung noch mehr zugunsten des Computers ausfallen läßt.

GRUNDSATZFRAGE

Sehr geehrtes PC Games-Team! Ich habe die Ausgabe 7/98 vor mir liegen und las gerade den Leserbrief zum Thema „Raubkopien", der mich doch ziemlich stutzig machte. Einerseits hat der Verfasser ja recht, daß es nicht legal ist, sich Spiele zu kopieren, andererseits bin ich nicht dazu bereit, monatlich mehrere hundert Mark für nicht fehlerfreie Spiele auszugeben. Zudem ist mir das auch finanziell nicht möglich. Das ist ja genauso, wie wenn ich mir ein Auto kaufen würde, von dem ich genau wüßte, daß es kein Lenkrad hat, und ich wieder zum Händler gehen müßte, um mir eines zu besorgen. Würde ein Autohersteller ein Produkt auf den Markt bringen, das fehlerhaft ist, würde sich das sofort in seinen Umsatzzahlen bemerkbar machen! Anders bei den Spiele-Produzenten. Die können sich erlauben, was sie wollen. Und dafür soll ich so viel Geld ausgeben, wenn ich es auch billiger haben kann? Mich würde es sehr freuen, wenn Ihr mehr zu die-

POST SCRIPT

& MEINUNGEN FRAGEN

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

sem Thema schreibt, da mich brennend die Meinung anderer Leser zu diesem Thema interessiert.

Mit freundlichem Gruß: Revenger

Dieses Thema zehrt doch arg an meinen Nerven! Warum muß ich mir dazu immer so viel Unfug und Halbwahrheiten anhören? Auch Deinen Brief lege ich unter der Rubrik „Geistige Tiefflüge von Leuten, die nichts verstehen wollen" ab. Immer wieder kommt die alte Ausrede (die ist so alt, daß sie schon stinkt), daß die Produkte allesamt fehlerhaft seien. Dies ist zwar mindestens übertrieben, wenn nicht falsch, aber wer will das schon wissen, wenn der Vorwand so nett bequem ist. Weil die erste A-Klasse von Mercedes zweifellos fehlerhaft war, kann ich jetzt jeden Benz straffrei klauen? Selten habe ich so einen Quatsch lesen müssen. Ich habe von dieser Diskussion nun endgültig die Nase voll, da sie eh zu nichts führen wird. Illegal ist und bleibt illegal. Keine Ahnung, warum Typen wie Du immer das Gefühl haben, sich dazu rechtfertigen zu müssen. Als nächstes kommt wohl eine Diskussionswelle über „Körperverletzung: Pro und Kontra". Ich werde zu alt für solchen Blödsinn.

STANGLNATION



Obwohl sich die Länge der Haare geändert hat, ist dennoch unschwer zu erkennen, daß es sich immer noch um den alten Stangl handelt.

Hi Rainer,
ich will sofort zum Thema kommen, da es eine Gefahr für die gesamte Menschheit sein könnte! Ich weiß nicht, ob das bloß Einbildung ist, aber irgend etwas stimmt nicht mit dem Stanglnator. Alles fing damit an, daß Herr Stangl neuerdings im Schlafanzug umherwandelt. Kurze Zeit später fing er an, Hirsche abzuknallen. Dann legte er sich ein neues Outfit (diese Haare!) zu, das mich unweigerlich an Jaques Villeneuve (schnell, den Eimer!) erinnert. Auch seine Berichte werden immer besorgniserregender. Ich habe zehn Mark verloren, als ich darauf wettete, daß *Chronotrigger*, im festen Glauben an die Richtigkeit seines Berichtes über *Daikatana*, ein Prügelspiel sei! Ich hoffe, daß Ihr etwas dagegen unternehmen werdet, und wünsche euch weiterhin viel Erfolg mit eurer wirklich genialen Zeitschrift.
P.S. Schöne Grüße an den Stangl!

Unser Flori hatte wirklich eine etwas merkwürdige Phase, nachdem er seinen Guru Wishnu Müller kennenlernte. Dies zeigte sich nicht nur in einer etwas gewöhnungsbedürftigen Auswahl seiner Garderobe. Seine handgeribbelten Rentierpullover hätte ich ihm ja noch verziehen, nur der Duft von Räucherstäbchen in seinem Büro irritierte mich noch mehr als die Sitar-Musik, welche er in dieser Epoche bevorzugte. Als Wishnu Müller verhaftet wurde, kam unser Flori jedoch schnell wieder auf den harten Boden des richtigen Lebens zurück. Als er Deer Hunter spielte, spülte dies offensichtlich lang verschollen geglaubte, dunkle, archaische Triebe in ihm hoch. Man betrachte dies mit Nachsicht, zumal echte Hirsche vor ihm ja ziemlich sicher sind, solange er nicht in seinem Auto sitzt. Das Thema Auto bringt uns auf wundersame Art auch gleich zu der neuen Frisur des Stanglnators. Aus modischen Gründen (auch so ein archaischer Trieb, der jetzt gelegentlich mit ihm durchgeht) legte er sich den Haircut zu. Als besagter Jaques Villeneuve seine Rundenzeiten mit denen des Stangl, gefahren unter erschwerten, lebensverneinenden Bedingungen im Stadtverkehr (!), verglich, kopierte er fortan die Frisur und die Kleidung von Florian. Und diese Frisur steht ihm doch ausgesprochen gut (dem Jaques – nicht unbedingt dem Stangl). Ich wäre dafür, die Haarspaltereien für heute zu beenden. Seit diese Diskussion angefangen hat, ist mir wieder eingefallen, warum ich kein Bild von mir in der PC Games haben will. Warum sagt Ihr eigentlich nichts zu den Frisuren der anderen Kollegen? Sind die so euren Wünschen genehm? Wo bleiben die fachlich kompetenten Leserbriefe unserer Leserinnen, die hauptberuflich Friseusen sind?

BERUFSFRAGE

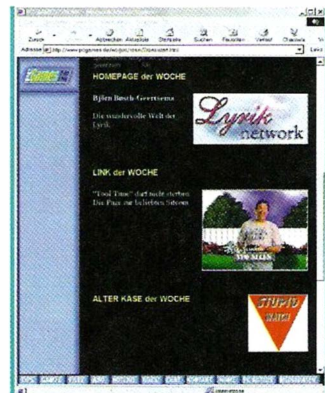
Hallo Leute!
In eurem Magazin habe ich gelesen, daß Spieleprogrammierung harte Arbeit ist. Zu diesem Punkt würde ich gern näheres erfahren. Welche Ausbildung durchläuft ein Programmierer? Wie sieht sein Arbeitsalltag aus? Wie entsteht ein Spiel? Wer macht was?
Noch was: Ich denke gerade an das Spiel *Elite* und vergleiche es mit *Wing Commander IV*. Für beide habe ich das gleiche bezahlt. Wie ist das möglich?

Im voraus vielen Dank für Eure Erwiderungen: Stefan

Leider muß ich Dir mitteilen, daß wir hier nicht die Berufsberater vom Arbeitsamt sind. Solch ein Artikel würde zudem auch unseren Rahmen sprengen. Aber wenn es eine nennenswerte Anzahl an Lesern wirklich ernsthaft interessiert, werden wir darüber nachdenken, was wir da für Euch tun können. Warum Elite und WC4 das selbe kosten, ist schnell erklärt. Weil damals der Aufwand für Elite genauso groß war wie heutzutage für WC. Es ist das selbe Phänomen wie jenes, daß ein brauchbarer PC schon seit 15 Jahren 2.500,- Mark kostet, obwohl die Leistungen auch nicht zu vergleichen sind.

ALTERTUM

Moin, moin!
Zum Thema: Ich finde es ja klasse, daß Ihr ein Windows-Menü mit auf die CD gebrannt habt, aber das nutzt mir als WfW 3.11-User auch nix! Ich habe ja wirklich nichts gegen ein HTML-Menü, aber warum bleibt Ihr dann nicht bei einem Format, das alle Internetfreaks nutzen können? Bleibt doch bitte bei acht Zeichen und der 3-stelligen Dateierweiterung, und wir könnten alle wieder das Menü nutzen... Denkt



In „Rossi's Rumpelkammer" finden Sie im Internet skurrile Einsendungen, außerdem werden Homepages bewertet und vorgestellt.

HOTLINES

Firma	Telefon	Zeiten
Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Ascaron	0 52 41/96 69 0	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15^{30}-19^{00}
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9^{00}-17^{30}
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, Sa, So 15^{00}-20^{00}
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	01 90/57 20 00 (1)	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
Virgin Interactive	0 40/89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

doch bitte mal darauf herum! Dönen Schank auch!
PS: Wie wäre denn mal eine Seite, auf der Ihr Homepages der PC Games-Leser bewertet? Nur so aus Fun...

Fast alle Demos, oder sagen wir vielleicht 95%, laufen heutzutage nur noch unter Windows 95. Warum sollten wir das Menü dann nicht auch umstellen. Wir gehen davon aus, daß die meisten Leser Windows 95 installiert haben, sonst könnten sie vermutlich nur 5% aller erhältlichen Programme auch nutzen. Das Bewerten der Homepages unser Leser ist eine wirklich gute Idee. Aber leider bist Du auch da nicht ganz auf dem laufenden. Auf unserer Homepage (http://www.pcgames.de) findest Du meine Rumpelkammer, in der ich das unter anderem schon eine geraume Weile praktiziere.

SCHLEIMSPUR

Hallöle Rainer!
Ich habe mich nach langem Hin und Her nun doch aufgerafft, Dir einen Brief zu schreiben. In der Zeit, in der Du den wirklich gu-ten Vorschlag von Malte (PC Games 5/98) mit den externen Leserbriefen gnadenlos abgeschmettert hast, haben meine Sinnesgenossen und ich daran gedacht, einen Rossi-Fan-Club zu gründen. Oder gibt es den schon? Da wir die Abteilung „Postscript" immer zuerst lesen, hat sich das Ganze inzwischen zu einem regelrechten Wahn entwickelt. Übrigens: Wenn Du wirklich Leserbriefe auf die CD preßt – dann doch bitte mit Kommentar! Bevor ich zum Schluß komme, noch eine Frage an Dich: Was hältst Du eigentlich von diesen „Quix-Dingern", diesen neuartigen Piepern?

Ciao Rossi

Fast wäre ich auf Deiner autobahnbreiten Schleimspur ausgerutscht. Ich frage mich immer, was gesunde, junge Menschen zu solch verdrehtem Personenkult treibt. Das einzig Bewunderungswürdige an mir ist mein jahrelanges Durchhaltevermögen. Ansonsten sind mir Huldigungen wie die Deinige eher peinlich. Ich denke auch nicht, daß sich Dir mehr als vier Verwirrte anschließen werden. Um meinen guten Willen zu zeigen, drucke ich jedoch Deinen mild gekürzten Brief ab. Es ist wie eine Sandale zu werfen. Nebenbei – ich habe und will keinen Piepser haben. Wozu auch? Beruflich bin ich in der Redaktion zu erreichen, und privat wissen meine Freunde (ja, beide!), wie man mich auch ohne solchen Firlefanz erreichen kann.

NOTRUF

Hi Rainer!
Kennst Du das, wenn Du denkst, daß die ganze Welt sich gegen Dich verschworen hat? Ich sitze mit vier genialen Computer-Games daheim und kann keines davon spielen, weil mein verrückter Vater ihn mir weggenommen hat (den Computer). Und seither habt ihr immer einen Artikel oder ein Bugfix oder Tips passend zu meinen Spielen. Das ist zwar genial von euch, aber ich kann's nicht testen. Nicht, daß Ihr damit aufhören sollt – um Gottes willen nicht! Aber kennst Du eine Seelsorge für Computerlose oder die Nummer der anonymen Computerbeschränkten? Ich steh' halt voll auf Flug-Sims – und Du? Findest Du überhaupt Zeit dafür? Richtest Du Florian aus, daß seine Frisur stark aussieht?

Danke, Patrick

Hoffentlich liest Dein Erzeuger nicht diesen Leserbrief, weil Du sonst sicher und zu Recht von ihm was auf die Löffel bekommst. Ich will mich ja nicht in Familienangelegenheiten einmischen, aber Dein Ernährer wird sicher einen Grund für seine unpopuläre Maßnahme haben. Ein gutes Mittel wäre, diesen Grund abzustellen. Ein beliebtes Therapeutikum in solchen Notsituationen ist es auch immer, den Häuptling mit schulischen Erfolgen milde zu stimmen und ihn daran zu erinnern, daß mit Computer diese Leistungen noch ausbaufähig wären. Dem Argument kann kein Erzieher etwas entgegensetzen, und über Spiele wird meist milde hinweggesehen. Hat bisher immer funktioniert!
FluSis kann ich übrigens nicht ausstehen. Ich finde diese softwaretechnischen Auswüchse so spannend wie das alte Testbild des ZDF. Da sind ja meine Kontoauszüge der Ausschüttung von Adrenalin förderlicher. Sobald Ihr Euch auf eine einheitliche Linie bezüglich der Stangl'schen Frisur geeinigt habt, werde ich ihn dahingehend unterrichten.

SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift
Computec Verlag, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag, Abo-Service
Postfach, 90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250
Zentrale Abo-Nummer:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth
Chefredakteur: Oliver Menne
Stellvertreter des Chefredakteurs:
Thomas Borovskis
Bildredaktion: Richard Schöller
Textkorrektur: Margit Koch
Redaktion Deutschland
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner
Redaktion USA
Florian Stangl
Redaktion Hardware
Thilo Bayer
Freie Mitarbeiter
Andreas Lober, Derek dela Fuente
Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Joachim Schneider, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner
Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Jürgen Melzer
Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung
Gisela Tröger
Games Online
Anita Haupenthal, Simon Schmid
Werbeleiter
Martin Reimann
Produktionsleiter: Michael Schraut
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf
Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-
Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259
Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

ANZEIGENVERKAUF

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Disposition
Andreas Klopfer

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel
Disposition
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1. 10. 1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)

Verkaufte Auflage II. Quartal 1998 243.878 Exemplare

MORALISCHES

Guten Tag, meine Damen und Herren der Abteilung Leserbriefe!
Ich hoffe, ich kann Ihre Aufmerksamkeit soweit erregen, daß Sie sich zu einer schriftlichen Reaktion hinreißen lassen. Es gibt da einige (für mich) wirklich wichtige Fragen, auf die Sie bestimmt eine Antwort haben. Zuvor möchte ich mich jedoch vorstellen. Ich bin 34 Jahre alt und genauso lange ein begeisterter Spieler. PC-Spiele habe ich immer als eine neue Dimension der Spielemöglichkeiten betrachtet. Die Faszination für Spiele wird mir wohl immer erhalten bleiben, dank der Qualität, die heutzutage erreicht wird. Meine zehnjährige Tochter sorgt außerdem dafür, daß ich vieles noch einmal mit Kinderaugen sehen kann. Auf die Kinderaugen möchte ich gleich noch einmal zu sprechen kommen. Vor mir liegt die Ausgabe der PC Games, und dazu möchte ich Ihnen ein großes Lob aussprechen. Etwas, das mir jedoch nicht gefällt, ist Ihre neutrale Haltung zu bestimmten Spielen. Hatten Sie eigentlich noch nie den Eindruck, daß einige Spielemacher in einem Zwinger aufgewachsen sind? Gefüttert mit rohem Fleisch? Übertrieben? Gebe ich zu, aber Sie wissen schon, was ich meine. Was kommt als nächstes? Tontauben schießen in 3D auf Menschenköpfe? Ausweiden im Internet? Und Ihr Kommentar: „Technisch gut, spielerisch neu, ethisch fragwürdig. Darum enthalten wir uns der Wertung". Nein, meine Damen und Herren. Hier glänzen Sie durch billige Duldung zugunsten des Kommerz. Ja, ich weiß, es wird nur produziert, was der Markt verlangt, und das kommentieren wir. Das sind nur 50% der Wahrheit. Die anderen 50% sagen aus, es wird gespielt, was produziert und publiziert wird. Und da kommen Sie als Mitverantwortliche ins Spiel. Die breite Masse Ihrer Leser dürfte aus Kindern und Jugendlichen bestehen, und denen sind Sie als Meinungsmacher mehr als nur ein „Enthalten uns der Wertung" schuldig. Haben Sie jemals einen medizinischen Bericht über Auswirkungen visueller Eindrücke bei Kindern auf deren Sozialverhalten gelesen? Ich hätte mir von Ihnen eine eindeutige Stellungnahme gewünscht. Die Kids orientieren sich an Ihren Berichten, zumindest in meiner Nachbarschaft. Vielleicht denken Sie jetzt, daß es Ihre Aufgabe ist, sachlich zu berichten. Ich stimme Ihnen zu, grundsätzlich, aber ist das nicht auch ein Deckmantel für Ihre fehlende Stellungnahme? Darum mein Vorschlag: Wie wäre es mit einem speziellen Titel für Brutalo-Games? Zum Beispiel „Spiele, die die Welt nicht braucht" oder der „Voll daneben-Preis"?

Stefan Kohlhage

*Lieber Herr Kohlhage,
als ich die Damen und Herren der Leserbriefabteilung suchte, fand ich leider immer nur meinen eigenen, einsamen Schreibtisch. Sie werden also mit mir vorlieb nehmen müssen. Ich kann Ihren Standpunkt sehr gut verstehen, doch graben Sie leider an der falschen Baustelle. Wir verdienen unseren Lebensunterhalt, indem wir berichten – nicht moralisch bewerten. Erwarten Sie vom „Katholischen Kirchenboten" fundierte Tests über PC-Spiele? Sollte der Nachrichtensender erst prüfen, welche Nachrichten er bringt? Sollte sich die einschlägige Presse zugunsten erschreckter Kinderaugen zurückhalten und statt über Krieg und Katastrophen nur noch über Stars, Modefragen und technische Neuheiten berichten? Es mag grausam klingen, aber für die moralischen Werte eines Kindes sind die Eltern zuständig – nicht die Medien! Sollte es nicht Aufgabe des Elternhauses sein, aufzupassen, was sich der Nachwuchs zu Gemüte führt? Ich denke schon, daß wir mit unserer sachlichen Art da richtig liegen. Indizierte Spiele werden Sie in unserer Zeitschrift eh nicht finden. Auch das ist nun aber wieder ein Grund, warum uns etliche Leser böse Briefe schreiben. Für die einen sollten wir ausführlicher über brutale Spiele berichten, für die anderen gar nicht oder – wie von Ihnen gewünscht – in abfälliger Form. Seien Sie uns nicht gram, wenn wir den Weg wählen, der irgendwo in der Mitte liegt und mit dem Gesetzgeber konform geht. Wenn Sie der Meinung sind, Ihre Tochter könnte durch die Lektüre der PC Games Schaden nehmen, ist es an Ihnen, die PC Games Ihrer Tochter nicht zugänglich (oder nur unter Ihrer Aufsicht lesbar) zu machen. Es gibt spezielle Kinderzeitschriften. Wir sind keine.*

Gas Powered Games

Charakterstärke

LucasArts, Westwood, Blizzard, Electronic Arts: Die Namen der Firmen kennt jeder Spieler. Doch wer steckt eigentlich hinter den Programmen, die uns nächtelang beschäftigen? Wer sind die Macher? PC Games startet mit dieser Ausgabe eine neue Serie, in der Sie mehr über Producer, Designer und Programmierer, ihren Weg in die Spielebranche und die Zukunft der Computerspiele erfahren werden. Den Anfang macht Chris Taylor, ein alter Hase, der zuletzt mit Total Annihilation von sich reden machte und zur Zeit seine neue Firma Gas Powered Games aufbaut.

Gas Powered Games (von links hinten): Chris Taylor, President und Lead Programmer, Casey Muratori, Rendering Engineer und Rick Saenz, General Game Logic Engineer. Von links vorne: Paul Tozour, Tools- und Libraries-Programmierer, Bart Kijanka, Lead Engineer und Steve Rabin, AI Engineer.

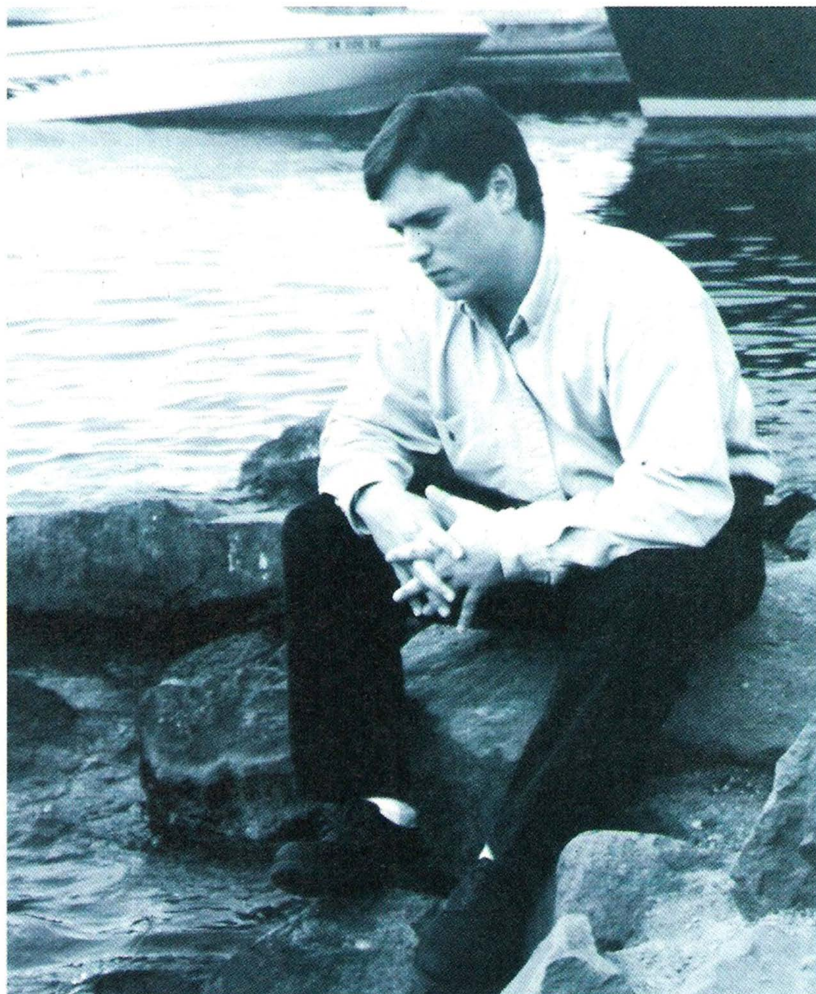
In Kirkland ist die Welt noch in Ordnung. Rund 30 Kilometer von Seattle im Bundesstaat Washington gelegen, ist die Hektik von brodelnden Metropolen wie Los Angeles oder San Francisco fern. In Kirkland zieren überdimensionale Hasen aus Patina-überzogener Bronze die Hauptstraße, benutzen Fußgänger grell-orange Flaggen, wenn sie über die Straße wollen, und lädt eine romantische Bucht zum Faulenzen in der Sonne ein. In Kirkland hat aber auch Chris Taylor seine Zelte aufgeschlagen, nachdem er seine alte Firma Cavedog verlassen hatte. Chris Taylor, der vergangenes Jahr mit *Total Annihilation* den Kampf gegen *Command & Conquer* antrat und verlor, hat endlich seine eigene Firma gegründet, mit der er seine Vorstellungen ausleben kann. Ein großer Publisher hat sich bereits das erste Produkt gesichert, für das sich Chris und seine neun Kollegen zwei Jahre Zeit lassen wollen. „Wir haben ein tolles Team mit erfahrenen Designern, haben aus unseren vergangenen Produkten gelernt und wollen etwas Besonderes produzieren", verkündet der Firmenchef gutgelaunt. Doch wer ist Chris Taylor eigentlich? Woher kommt er und wo will er hin? Wir haben Chris in Kirkland besucht, um mit ihm über sein Leben als Programmierer, Designer und nun als Firmenchef zu reden. Der gebürtige Kanadier Chris Taylor hat den Traum vieler jugendlicher Spielefreaks wahr gemacht und sich vom Kid, das sich in den Spielhallen rumtrieb, zum angesehenen Designer emporgearbeitet. Er besuchte keine Universität, nahm nie an einem Programmierkurs teil oder lernte den Umgang mit den Rechnern von Profis. 1981, als er gerade 14 Jahre alt war, schenkten ihm seine Eltern seinen ersten Computer, einen TRS-80 mit 16 Kilobyte Hauptspeicher und Kassettenrekorder als Datenspeicher. Los ging es mit BASIC, doch schnell versuchte sich Chris an der schnellsten aller Programmiersprachen – Assembler. „Ich hab einfach den Verkäufer in ei-

nem Computerladen gefragt, wie ich am besten Assembler lernen könnte, um Videospiele zu programmieren. Er hat mir ein Buch von Rodney Zacks empfohlen, ich hab's mir gleich gekauft und bin wieder heim. Es sah auch alles ganz simpel aus, zumindest auf den ersten Seiten. Als ich dann zum Kapitel kam, wie man ein bestimmtes Register in einen bestimmten Speicherbereich lädt – oh Gott! Ich habe lange, lange gebraucht, bis ich das kapiert hatte!" Aller Anfang ist schwer, doch Chris ließ nicht locker. „Mein Dad sagte irgendwann, daß er mich die letzten drei Jahre nie gesehen hätte... stimmt, ich hab' mich Tag und Nacht in mein Zimmer eingeschlossen, neue Sachen ausprobiert und dann meinen Bruder probespielen lassen." Bis zum professionellen Einstieg ins Spiele-Business dauerte es aber noch eine Weile. Chris bastelte zuerst Holzmöbel in der Firma seines Vaters, verkaufte dann Parzellen des örtlichen Friedhofs, anschließend Kunststoffrohre für Abwasserkanäle – und merkte, daß das alles nicht sein Ding war. Mit etwas Glück konnte er 1988 bei dem Team anheuern, das *Hardball 2* programmierte, für das er bis auf die Grafik und den Sound fast alles im Alleingang erstellte. Der Einstand war gut: Rund 100.000 verkaufte Einheiten können sich sehen lassen. „Ich habe Baseball gehaßt, hab' mich aber trotzdem durchgebissen", meint Chris rückblickend.

»Das war also meine Karriere damals: Ich war Feuerwehrmann, Mädchen für alles, aber keiner wußte, wer ich war, keiner kümmerte sich darum!
Chris Taylor, President und Lead Programmer«

Eigentlich wollte er nie wieder ein Sportspiel programmieren, doch sein nächstes Projekt war ein Jahr später *4D Boxing*, entwickelt für Electronic Arts in Kanada. „Ich hatte damals die Wahl zwischen Boxen und Tennis, und Boxen ist noch halbwegs spannend", erinnert er sich. „Jay McDonald hat damals ein eigenes Motion Capturing-System entworfen. Es waren einfach zwei Videokameras, die in einem 90-Grad-Winkel aufgestellt wurden. Er hat sich um die Technik gekümmert, ich hab' das Spiel drumrum gebaut. Es war eine tolle Zusammenarbeit." Weniger begeistert war Chris allerdings von der Art und Weise, wie Electronic Arts den Titel vermarktet hat. „Sie haben keinen einzigen Dollar in das Marketing gesteckt, sondern nur gesagt ‚Packt es in eine Schachtel'. Das war zu wenig." Der enttäuschte Programmierer packte daraufhin seine Siebensachen und kehrte EA den Rücken, um für etwa drei Monate mit dem Mindspam-Team an einer Art *Winter Games* zu arbeiten. „Die Jungs hatten aber nie Ambitionen, groß oder erfolgreich zu werden. Also bin ich wieder zu EA zurück." Dort bastelte er alleine an *Test Drive 2* für das Sega Megadrive, anschließend an einem experimentellen Spiel namens *V-Man*, das nie veröffentlicht wurde, und wurde schließlich aufgefordert, ein neues Baseball-Spiel für EA zu entwerfen. „Wir haben uns also zusammengesetzt und überlegt, wie es aussehen sollte. Wir wollten dann etwas machen, das sich wie *FIFA Soccer* für das Megadrive spielte, aber Baseball war." So entstand die *Triple Play*-Serie, die noch heute auf allen möglichen Formaten veröffentlicht wird. Anschließend wurde Chris einem neuen Projekt zugeteilt und sollte *Triple Play* für das 3DO umsetzen, da die Arbeiten daran ins Stocken geraten waren. „Das war also meine Karriere damals: Ich war Feuerwehrmann, Mädchen für alles, aber keiner wußte, wer ich war, keiner kümmerte sich darum! Sie wollten, daß ich meinen Job mache, und haben mir dafür einen Scheck in die Hand gedrückt. Aber das reichte nicht, um mich morgens noch aus dem Bett zu bringen." Zur steigenden Frustration kam ein privater Schicksalsschlag: „An meinem Geburtstag erfuhr ich, daß meine Frau mich mit meinem besten Freund betrog, einem Kollegen bei EA. Ich dachte nur noch ‚Zum Teufel mit allem!'. Das war im Dezember 1995, und ich habe allem in Kanada den Rücken gekehrt und bin in die USA ausgewandert." Um seinen Frust zu bewältigen, startete Chris Anfang mit den Vorbereitungen zu *Total Annihilation* (kurz: *TA*) und half beim Aufbau von Cavedog, der Firma von Ex-*Monkey Island*-Designer Ron Gilbert. Chris hatte auch die Idee zum ausgefallenen Namen der Firma. „Wir wollten irgendwas mit Tieren, also tauchten Vorschläge auf wie Big Cow oder Frozen Yakh. Aber irgendwann bin ich morgens aufgewacht und hatte Cavedog im Kopf - einfach so. Ron Gilbert hat dann eine Münze geworfen, um zwischen Cavedog und Frozen Yakh zu entscheiden. So einfach ist das."

Bei Cavedog war man sich einig, daß *Total Annihilation* ein *Command & Conquer*-Killer werden sollte, weshalb Chris die Arbeit anders angehen wollte als bei seinen bisherigen Projekten. Die Erfahrungen, die er bei Electronic Arts sammelte, haben ihn geprägt. „Immer, wenn ich an einem neuen Produkt gearbeitet habe, nahmen sie ein paar erfahrene Designer – manchmal sogar nur einen – und füllten das Team mit anderen Leuten auf, die neu waren. So wurde die Firma immer größer, und ich mußte jedesmal mit Jungspunden arbeiten. Das war echt frustrierend." Bei *Cavedog* suchte er sich deshalb die seiner Meinung nach besten Leute dafür aus. „Der Erfolg gibt mir Recht", meint er, „auch wenn das Spiel in Europa nicht so gut lief wie *Command & Conquer.* Aber ich sehe das auch anders: Keiner kannte damals *Cavedog* oder *Total Annihilation,* doch von *Command & Conquer* war bereits der Nachfolger untwerwegs. Wir haben damals eigentlich nur auf *TA2* hingearbeitet, das hätte man mit *Command & Conquer* vergleichen können." Hätte – denn nach *TA* verließ Chris Taylor überraschend Cavedog, die derzeit ohne ihn an *TA2* arbeiten. „Ein Spiel zu designen ist ein Forschnungsprozeß", erläutert Chris. „Man baut eine Menge Sachen ein und erhält dann von den Käufern das nötige Feedback, auf dem basierend man ein zweites Spiel macht. Wir hielten unsere Ideen mit den vielen Einheiten,



dem 3D-Terrain und unserem Interface für toll, aber offensichtlich ist unsere Zielgruppe kleiner als die von *Command & Conquer*." Die Vermutung liegt daher nahe, daß Gas Powered Games auch an einer Art Fortsetzung von *Total Annihilation* arbeiten, wenn auch unter anderem Namen und mit anderen Schwerpunkten. „Nein, überhaupt nicht. Unser neues Spiel ist anders, und das aus voller Absicht. Ich will jeden Vergleich mit *TA* oder *C&C* vermeiden." Der Grund für das Verlassen von Cavedog hat laut Chris nichts mit Streit oder unterschiedlichen Meinungen über die künftige Ausrichtung der Firma zu tun. „Ich habe immer nur für andere gearbeitet. Für mich war es an der Zeit, nach zehn Jahren in diesem Business selbst entscheiden zu können, was mit meinen Spielen passiert." Obwohl Chris über sein neues Projekt noch nichts Näheres verlauten lassen will, hat er doch konkrete Vorstellungen, an welche Zielgruppe er sich wenden will. „Ich finde, daß die meisten Spiele heute zu schwer sind. *TA* war auch schwerer, als ich es geplant hatte. Ich glaube, daß die meisten Aufgaben einfach mehr fordern, als die Leute in ihrer Freizeit geben wollen. Schau Dir mal die Hobbys der meisten Leute an: Sie gehen ins Kino, sehen fern oder stricken. Sie wollen keine komplexe Problemlösungen austüfteln." Also will Chris alle PC-Besitzer vom Schüler bis zur Oma ansprechen? „Warum nicht? Sie werden es zumindest beherrschen können. Allerdings könnte es sein, daß sie sich ärgern, 50 Dollar auszugeben und nach zwei Stunden mit dem Spiel durch zu sein. Also packen wir viel Inhalt rein, tonnenweise Zeug, das die Leute beschäftigt, über Wochen oder gar Monate." Ein wichtiger Punkt bei der Entwicklung von Spielen sind für Chris gute Charaktere. „Warum sind denn Filme so populär? Nur wegen der Charaktere!" Genau das will Chris auch in seinem Projekt durchziehen, ohne allerdings näher auf das Genre einzugehen. Die Möglichkeiten sind allerdings eingeschränkt, wie er zugibt. „*Duke Nukem* ist das beste Beispiel für einen starken Charakter, aus dem man auch einen Film machen könnte. Auch Lara Croft ist prädestiniert. Aber wie drehe ich einen Film über *Sim City* oder *Populous*?" Stimmt, denn anhand einer starken Spielfigur, mit der sich der Spieler identifizieren kann, fällt es leicht, Fortsetzungen zu produzieren – nicht nur als richtiges Sequel, sondern bereits anhand von mehreren Levels, die den Mensch vor dem Monitor motivieren, weiterzumachen. Chris und sein Team haben sich zu Beginn vor allem Gedanken darüber gemacht, welche Komponenten eines Spiels wichtig sind. Dazu gehören die Bedeutung einer Online-Mehrspieler-Option, die Technologie, die Gewichtung von Charakteren, die Zielgruppe, wie könnte der Markt in zwei Jahren aussehen und welche Hardware dient dann als Voraussetzung? Chris geht davon aus, daß im Jahr 2000, wenn sein Titel erscheinen wird, ein PII-400 mit 128 MByte Hauptspeicher und einer 3D-Karte der Größenordnung Voodoo² als Minimalsystem dienen wird. Wichtig ist für Chris bereits jetzt, daß sein Spiel nicht in die Kategorie „Nett, aber schon tausendmal gesehen" fällt. „Wir werden kein Sequel produzieren, keinen Klon eines anderen erfolgreichen Spiels, aber etwas innerhalb eines bestehenden Genres. Es ist ein Genre, das unserer Meinung nach momentan nicht ausgefüllt ist." Welche Genre das ist, wird Chris voraussichtlich erst in ein paar Wochen verraten, bis dahin müssen wir mit seinen geheimnisvollen Andeutungen leben. „In diesem Genre gibt es viele Titel, die eine zu hohe Lernkurve haben, andere, erfolgreiche Produkte sind wiederum viel zu simpel", orakelt er. „Wir wollen unser Spiel genau in der Mitte plazieren." Angesichts der Teammitglieder fällt es schwer, das mögliche Genre zu erraten. Das Repertoire umfaßt vor allem Strategie- und Sportspiele – Sie dürfen gerne spekulieren, was daraus wohl entstehen könnte. Sobald wir mehr dazu wissen, lesen Sie in einer der nächsten PC Games-Ausgaben darüber. Zurück zu den Charakteren, die offenbar ein wichtiges Thema in Chris' künftigem Spiel sein werden. „Nicht nur in aktuellen Programmen fehlen Charaktere, sondern auch auf Entwicklerseite! Früher konnte man ein Spiel nach seinem Entwickler kaufen, heute steht groß der Name des Publishers auf der Packung, doch der Entwickler steht nur im Hintergrund. Alles im Leben dreht sich aber um andere Leute, ob es Freunde oder Kinohelden sind. Wir wollen doch nicht nur mit Maschinen leben!" Chris Taylors Lieblingsbeispiel ist der Charakter des *Duke Nukem*, der vor allem durch die immer wieder abgespielten Wave-Files mit trockenen Sprüchen das Spiel belebte.

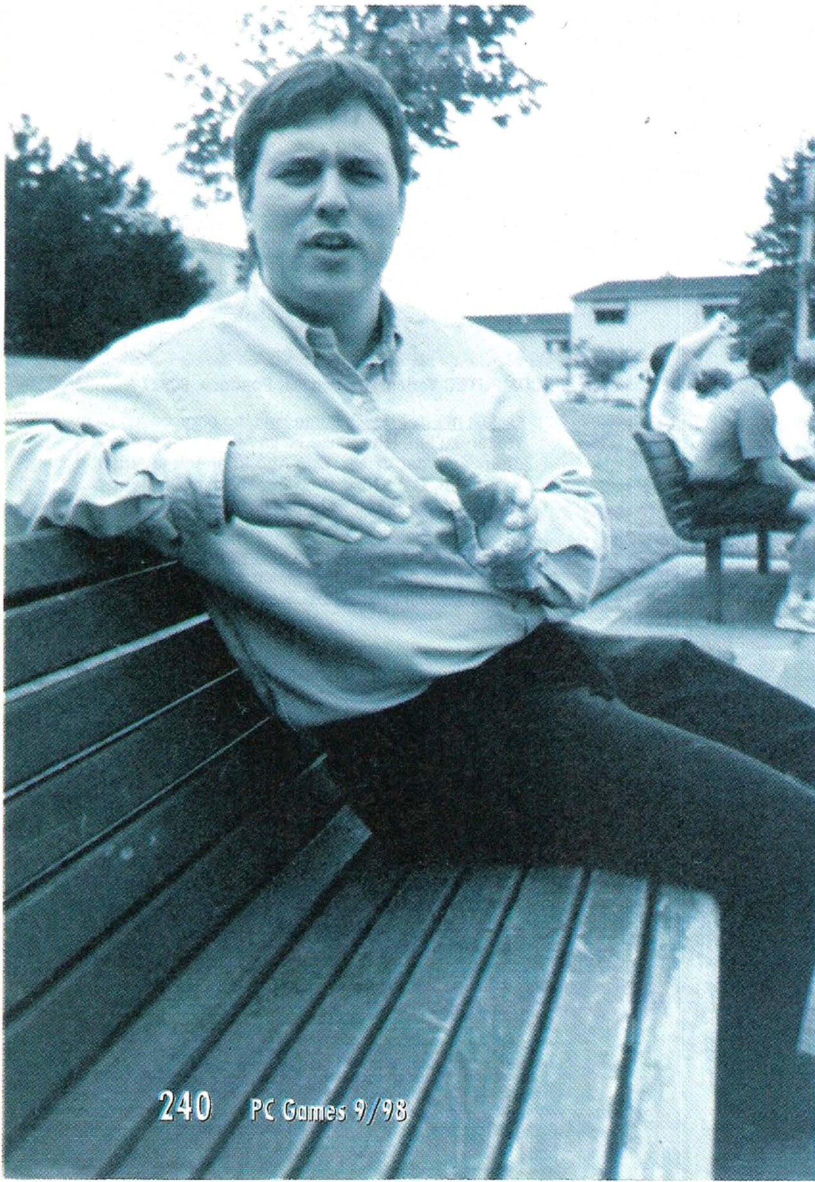
„Ich kann doch nicht erwarten, ein Spiel eine Million mal zu verkaufen, wenn der Käufer sich wie bei einer Doktorarbeit reinknien muß! Das wäre doch so, als würde man mich nicht bei Disneyland reinlassen, weil ich nicht klug genug bin!"
Chris Taylor, President und Lead Programmer



„Wie schwierig ist das von der technischen Seite? Gar nicht, es ist trivial. Aber warum macht es so gut wie niemand so? Weil die meisten Designer und Grafiker zwar einen tollen Job machen, aber nicht verstehen, wie man einen Charakter entwickelt." Auf der anderen Seite besitzt Hollywood das Potential, gute Geschichten um ansprechende Helden zu kreieren, doch sobald sie versuchen, das als Spiel umzustricken, scheitern sie an technischen Hürden. „Genau. Das ist ein Lernprozeß, an dessen Ende hoffentlich beide Welten zusammenfinden werden." Chris ist überzeugt, dieses Problem besser in den Griff zu kriegen, denn eines seiner Hobby ist, als Kabarettist aufzutreten. „Ich hab es auf die harte Art gelernt, wie schwer Stand-Up-Comedy ist", erzählt er. „Man muß mehr als nur die Person sein, die Witze erzählt. Man muß selbst ein Charakter sein." Ein Schritt in die richtige Richtung ist, daß in den vergangenen Jahren immer mehr Entwickler darauf verzichten, den Aushilfs-Programmierer in den Spielen sprechen zu lassen, sondern sich professionelle Sprecher leisten, die mit ihren trainierten Stimmen ganz andere Emotionen erzeugen können. Diese Einsicht besitzt Chris nicht erst seit gestern, allerdings fehlten in *Total Annihilation* Charaktere, wogegen die *Command & Conquer*-Titel mit coolen Sprüchen wie „Wie wär's mit etwas Rock 'n' Roll?" oder „Komm schon, Blechbubi!" überzeugen konnte. „Wir hätten das gerne auch mit unseren Einheiten gemacht, aber es kostet eine Menge Geld, wenn man es gut machen will. Das hatten wir aber nicht, also haben wir die einfacheren und billigeren Maschinen-Sounds verwendet." Natürlich ist es verständlich, daß Cavedog nicht für 150 Einheiten eine eigene Persönlichkeit entwickeln konnten, aber muß es überhaupt dieses Quantitäts-Overkill sein? Andere Spiele wie *Tomb Raider* kommen mit einer Hauptdarstellerin aus, auch Blizzards Starcraft konzentriert sich nur auf wenige Figuren, die aus der Masse an namenlosen Einheiten herausgehoben werden. „Witzigerweise sind die Helden im *Star Wars*-Universum zwar toll in den Rollen, die sie im Film spielen, aber verglichen mit Duke Nukem?

Warum sollte Computerspielen nicht ein neuer Sport werden?
Chris Taylor, President und Lead Programmer

Der Duke ist einfach großartig, weil er eine größere Reichweite besitzt. Was würde passieren, wenn Duke Nukem in ein Café spaziert und einen doppelten Mokka bestellt? Du weißt, daß Luke Skywalker und Han Solo sich wahrscheinlich anständig benehmen würden – sie sind eher normal in ihrem Verhalten. Duke hat eine überwältigende Persönlichkeit, die ich in allen Aspekten ausgereizt sehen will." Plant Chris denn nun ein Spiel mit nur einer Hauptperson oder vielleicht mit mehreren Helden, ähnlich der Party eines Rollenspiels oder einem Sportteam? „Hahaha... ohne zuviel zu verraten: Mehrere Personen sind eine ideale Umgebung, um Handlungen zwischen den einzelnen Figuren zu simulieren. Wie reden sie miteinander? Der eine macht sich über den anderen lustig – wie reagiert er darauf? Mehr will ich dazu nicht sagen!", beendet Chris das Thema grinsend.



Gut, wenden wir uns eben anderen Aspekten zu, die ein gutes Spiel ausmachen. Das vielzitierte Gameplay – jeder Entwickler will es neu entdeckt haben, doch der Spieler findet es nicht immer. „Gameplay entsteht oft aus der Technologie, die die Umsetzung einer tollen Spielidee ermöglicht. Wer zuviel träumt, wird scheitern. Beides muß zusammenpassen – liegt der Schwerpunkt nur auf einem von beiden Faktoren, macht das Spiel keinen Spaß. Es ist eine einfache Formel, aber schwer zu verwirklichen." Chris spricht immer wieder von seiner Zielgruppe, dem Massenmarkt. Damit ist aber nicht die große Gruppe der Spieler gemeint, die sich zu Hunderttausenden *Command & Conquer* gekauft haben. Er ist aber auch nicht so anmaßend, sich mit anderen Formen der Unterhaltung wie etwa dem Fernsehen messen zu wollen. Seine Zielgruppe liegt irgendwo dazwischen: „Das Problem ist eben, daß viele Spiele zu schwer sind. Ich kann doch nicht erwarten, ein Spiel eine Million mal zu verkaufen, wenn der Käufer sich wie bei einer Doktorarbeit reinknien muß! Das wäre doch so, als würde man mich nicht bei Disneyland reinlassen, weil ich nicht klug genug bin! Oder ich muß mitten im Film das Kino verlassen, weil ich beim letzten Dialog etwas verwirrt geschaut habe! Die meisten Unterhaltungsformen sind für alle Leute zugänglich, warum soll Interaktive Unterhaltung anders sein?" Mittlerweile ist zumindest das Installieren eines Spiels leichter geworden als noch vor Jahren, als man sich mit Interrupts und DMA-Konflikten herumschlagen mußte. „Das reicht aber auch schon, im eigentlichen Spiel sollen aber nicht noch mehr Hürden auftauchen. Wieviele Spieler gibt es denn, die jeden Titel auf Anhieb durchspielen und sich dann beklagen, er wäre zu einfach gewesen?" Natürlich gibt es immer wieder erfahrene Zocker, die jedes Spiel sofort bewältigen, doch nicht umsonst ist die Tips&Tricks-Abteilung der PC Games so populär. „Genau. Wie sieht denn die Tips&Tricks-Spalte der Fernsehzeitschriften aus? Erklären die seitenlang, wie man eine Episode seiner Lieblings-Soap-Opera aufnimmt?", wundert sich Chris. „Videorekorder werden doch für jedermann gebaut, aber Spiele vor allem für die Minderheit der Elite unter den Spielern. 95% der Käufer spielen für zwei, drei Stunden und geben dann auf!" Eine gewagte These, mit der sich Chris sicher nicht nur Freunde unter den Spielern macht. „Richtig, aber ich finde es besser, ein Spiel nach ein paar Stunden durchzuhaben, als nie das Ende zu sehen. Deshalb überlegen wir gerade, wie wir ein Spiel schaffen, das sich neben der Singleplayer-Erfahrung auch durch Turniere im Netzwerk oder Internet auszeichnet. Warum sollte Computerspielen nicht ein neuer Sport werden?"

Florian Stangl ■

GAME OVER



Von Gegenwart und Zukunft – Teil 3

Rainers Meinung

Ich befürchtete schon, ich müßte an dieser Stelle – mangels Anlaß – meine kurze Trilogie zum Thema Japan vorerst einstellen. Zum Glück ist das nicht der Fall, jedoch muß ich diesmal ein wenig weiter ausholen.

Von Natur aus mit einer Physiognomie (Das kommt von Gnom, oder, Margit?) (Ich sage nichts ohne meinen Anwalt! Anm. v. MK) geschlagen, die nur eine Mutter lieben kann, entwickelte ich eine gewisse Scheu vor Fotoapparaten. Sah ich in jungen Jahren noch aus wie ein häßliches Kind, galt ich als Erwachsener bald als der Beweis für ein Leben nach dem Tod, und aus der Scheu wurde Haß, der sich gegen Fotos richtete. Einer Ablichtung meines Konterfeis konnte ich stets leicht entgehen, da sich der Fotografierende immer dadurch verriet, daß er sich einen mehr oder weniger unförmigen Plastikkasten vor das Hirn hielt. Diese Dinger wurden zwar immer kleiner, aber meine geschulten Reflexe konnten sie nicht überrumpeln. Das Auftauchen neuartiger Videokameras mit frei schwenkbarem Monitor ermöglichte nun erstmals gezielte Schüsse aus der Hüfte, aber auch damit kamen meine Reflexe noch klar. Leider scheinen es aber meine japanischen Freunde auf mich abgesehen zu haben und implantierten digitale Fotoapparate in Organizer, was mich zwang, neuartige Abwehrtechniken zu entwickeln. Neulich fand ich im WWW (Welt-Weite Wundertüte) einen Artikel über Konami. In Japan stehen bereits Automaten mit dem sinnigen Namen „Puri Puri Canvas" im Gelände. Fotoautomaten, mit denen man Selbstportraits erstellen, bearbeiten und als Aufkleber ausdrucken kann. Dieser Golem japanischen Erfindergeistes soll nun auch bald den Rest der Welt heimsuchen. Aber da ich zu schnell bin, um mittels angewandter Gewalt hinter so ein Gerät gezogen zu werden, sehe ich darin keine akute Gefahr. Angstträume verursachen mir hingegen die jüngst auf harmlosen Game Boys wuchernden Mutationen. Bis dato unschuldige Spielzeuge können nun als Kameras mißbraucht werden! Wohin soll das noch führen? Ein Foto in der Babyrassel? Im Hundehalsband? Der Franzose Daguerre setzte mit seiner Erfindung alles in Gang. Die Japaner perfektionierten es über ein erträgliches Maß hinaus. Nintendo erfand die „Funtographie" und ich die „Funtophobie". Ich liebe Japan!

> **»Bis dato unschuldige Spielzeuge können nun als Kameras mißbraucht werden! Wohin soll das noch führen?«**

Sajonara: Rainer Rosshirt ■



URBAN ASSAULT

Die Gerüchteküche brodelt: Inoffiziell heißt es, *Urban Assault* wäre schon Ende Juli in Produktion gegangen und soll noch im August ausgeliefert werden. Ob dies tatsächlich der Fall gewesen ist, ließ sich bis zum Redaktionsschluß nicht feststellen. In der nächsten Ausgabe werden wir über das vielversprechende Debüt des Babelsberger Teams Terratools berichten und den Mix aus Strategie- und Actionspiel unter die Lupe nehmen.

DRAKAN

Nach unserem ersten Bericht in der letzten Ausgabe wird Florian Stangl noch einmal zu Psygnosis pilgern, um dem verantwortlichen Produzenten Rick Naylor die neuesten Informationen und aktuelle Screenshots zu entlocken. Das Spiel soll in den letzten Wochen erstaunliche Fortschritte gemacht haben und sich immer mehr zum *Tomb Raider*-Killer entwickeln – eine Aussage, die von vielen Spielen in Anspruch genommen wird.





RENNSPIELE

Ein heißer Herbst scheint uns bevorzustehen. Wenn es nach den Publishern geht, prallen ab September mehrere hochkarätige Rennspiele aufeinander. Microsoft schickt *Motocross Madness* ins Rennen, Delphine hält mit *Moto Racer 2* dagegen, und Virgin will mit *Superbike* ebenfalls noch ein Wörtchen mitreden. Auf der Seite der Simulationen stehen *Grand Prix Legends* und *Grand Prix 500cc* in den Startlöchern.

TIPS & TRICKS

In der nächsten Ausgabe finden Sie unter anderem eine ausführliche Komplettlösung zu *Conflict: Freespace*. Außerdem widmen wir uns dem aktuellen Verkaufsschlager *Final Fantasy 7* und gehen noch einmal auf spezielle Missionen von *MechCommander* ein. In unseren Kurztips finden Sie wieder allerlei Cheats, Hinweise und Hex-Codes zu aktuellen Spielen.



Die PC Games Ausgabe 10/98 erscheint am 2. September 1998